中文名称：《游戏胜经II》
类　　型：超值电脑游戏攻略系列
出　　品：《家用电脑与游戏机》编辑部
最低配置：适合电脑游戏攻关一族
容　　量：正文 192 页、彩色 8 页
零售价格：15元
上市时间：2000 年 6 月热卖中
发　　行：全国各地书报点
邮购地址：100037 北京市 813 信箱

2000年8月号 总72期

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏机

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

暗黑既出 谁与争锋

暗黑破坏神 II 全面接触

欲与暗黑试比高

敢于向暗黑叫板的RPG

八月快讯

CNET 拟办重奖 Quake3 比赛
微软收购 Bungie
游戏包装要统一
正版还未上市 "破坏神"已被"暗黑"
"龙枪"三部曲即将上市

新作前瞻：龙骑士：伯恩编年史 黑暗君主，血色天空，星际迷航之精锐部队，生化危机III复仇女神，热力云斯顿赛车，异尘余生战略篇，斯芬克斯之谜……

电玩资料夹

评点报告：杀出重围、银河英雄传说V，将军：全面战争，吸血鬼之避世救赎，交通巨人，拿破仑 1813，中华客栈，移民计划II 冰风溪谷……

暗黑破坏神 II 任务解析
洛克人危机 完全攻略
剑侠情缘 II 攻略流程

秘技档案：杀出重围，暗黑破坏神II，大刀，明星志愿 2000

麻辣玩家

真假正版之去伪存真
文渊阁：赢家

软硬资讯

八款品牌电脑暑期评测

微星 K7T Pro 与 AMD 新款 CPU
两款 nVIDIA GeForce2 GTS
Foxconn 超级散热风扇
CPU 强力水冷散热器
Intel i815 主板
创新可升级音箱

DreamCast 最新动态
内存优化软件集合

零售价 7.80元　网站 www.fcgm.com.cn
ISSN 1005-6793
9 771005 679003 08>

DIABLO II

国内总代理 奥美电子
正版回馈内容详见内文广告

● 68元双CD 现已全面上市

将军 全面战争 中文版

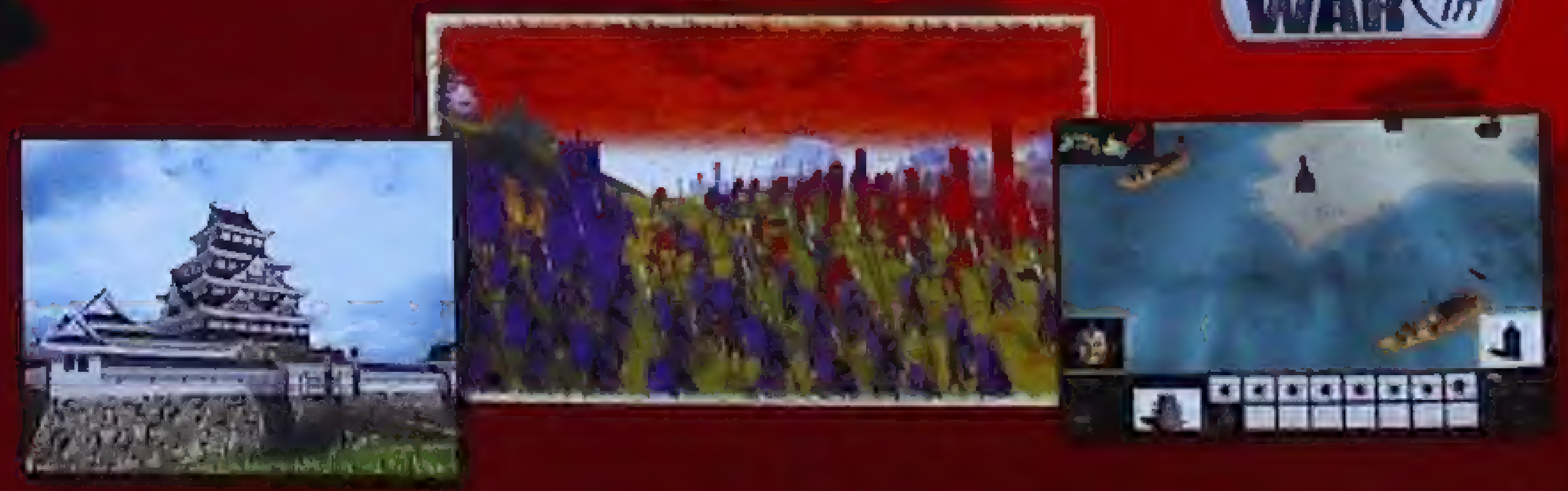
开创了一种完全崭新的游戏模式
策略回合制和即时战略的完美结合

史诗般波澜壮阔的战争场面
浓郁的日本历史背景和文化氛围
中国古代孙子兵法军事思想的历史再现

在日本的战国时代，有一位卓越的领袖从乱世中脱颖而出，统一诸侯。这位超凡的君主，或者说幕府将军，是一位具有伟大力量、智慧和勇气的人物。在《将军：全面战争》中，您可以在战争中证明您有着成为日本幕府将军的卓越领导才能。在这个史诗般的英雄传奇中，您将在战场中指挥成千上万忠心耿耿的武士，为恢复这块土地的秩序而战。但是在前进的道路上有形形色色的敌人和各种不同的挑战，成功并非易事。不管如何，战争已经来临，国家的命运从此掌握在您的手中。

- **战略活动**：招兵买马，研究新兵种单元，建立军队，缔结同盟，侦探邻国，暗杀敌人，攻城略地，直至统治全日本。
- **战术活动**：两军相遇，实时作战，全军对全军，军团对军团，单兵对单兵。
- **战争模拟**：战略与战术的结合与统一，真实地勾画出16世纪的日本战场。
- **三维全景背景**：山峦河谷如诗如画地伸展于屏幕。
- **气势宏大**：每方各有成千的兵卒，每个兵卒都有个性。
- **基因式人工智能**：能学习和适应不同玩家的风格。每次游戏时，人工智能都学会你的招数并进行有效防范。
- **三维技术**：支持并充分展现三维硬件。
- **多种多人游戏选择**：多人游戏选项中包括独一无二的Email模式，支持互联网和局域网。
- **客户化的模式切换**：玩家选择多多，可以选战略，选战术，也可同时选。两个玩家可以局部或全面对战。

TOTAL WAR



同时推荐
- 即时战略经典之作
- 中文汉化简装正版
- 超值价格38元

THE CREATIVE ASSEMBLY　ELECTRONIC ARTS 电子艺界

电子艺界有限公司北京办事处
总经销商：中国图书进出口(集团)总公司

集成创意广告公司 625…

暑期精品游戏推荐

经典游戏、超值价位、现已全面上市!

更华丽的进球、更精彩的比赛、更经典的球队!
- E3 2000年度最佳运动游戏互动成就奖

经历不同的人生、体验生活的酸甜苦辣!
- E3 2000年度最佳游戏互动成就奖
- E3 2000年度最佳游戏设计奖
- E3 2000年度最佳游戏架构奖

置身游戏恍如身临其境；再现NBA传奇巨星、和迈克尔·乔丹同场竞技!

PC机公路竞速的顶级赛事、屡获殊荣的经典赛车游戏之最新力作!

全程中文界面、中文语音、88页详尽中文手册；浏览怪异场景、爆笑人物，体验真正的经理人生涯!

EA SPORTS　MAXIS　BULLFROG　ELECTRONIC ARTS 电子艺界

电子艺界有限公司北京办事处
地　址：北京首都体育馆南路6号新世纪饭店写字楼1058室
邮　编：100044
电　话：010-68492168
传　真：010-68492169
网　站：www.ea.com.cn

总经销商：中国图书进出口(集团)总公司
地　址：北京市朝阳区工体东路16号
邮　编：100020
电　话：010-65002896
传　真：010-65063101

集成创意广告公司 62529225

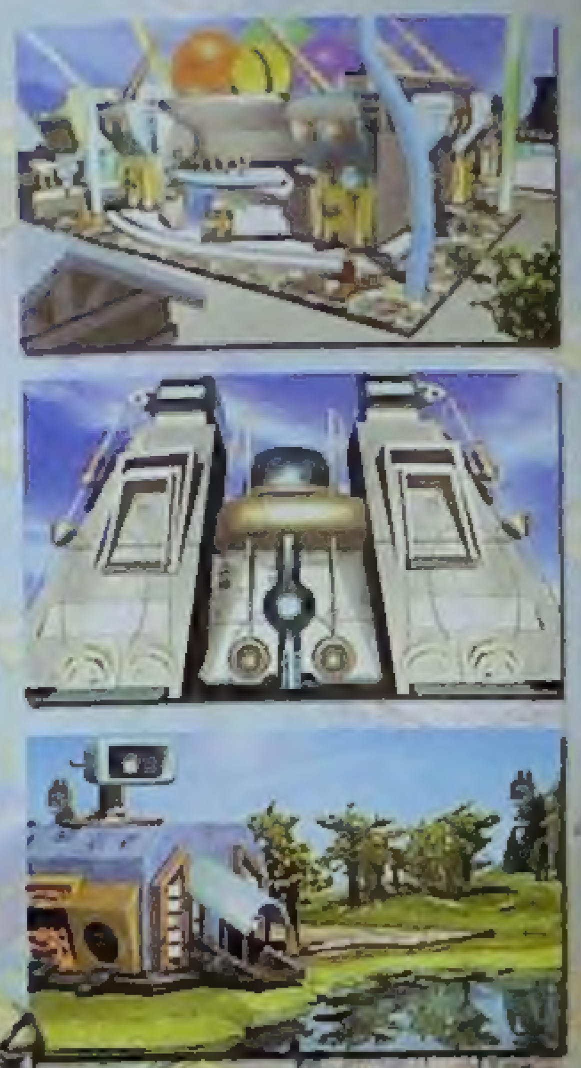
精彩绝伦的关卡，乐趣无穷的游戏模式！

七大关卡由阿修罗王带领的七个魔王占领，分别对应人类的七大恶行。关卡地图上更是精彩纷呈，有山间、花园、城市、海底、天空，而且还有白天和夜景，肯定令你大开眼界！玩家可以选择剧情模式或休闲模式，除了主线剧情外，也设计了分支剧情，可以挑选进入不同的关卡。《虚拟人生2》可进行乐趣无穷的双人游戏，并且有两种胜利判断条件及虚拟对手。游戏结束，每个玩家的优劣表现都会立刻展现看你眼前。

虚拟人生 2

Virtual Life

超美丽的画面



1999年，《虚拟人生》创造了15万的惊人销量，成为国产游戏史上的里程碑大作！

现在，经过制作小组原班人马紧张开发近1年的《虚拟人生2》本月即将火辣上市啦！

8月火热登场，

更有惊喜大抽奖！

暑期清凉价35元

新增怪兽系统

最重要的变化是玩家可以拥有怪兽，而玩家的竞争对手也将拥有怪兽。玩家可以让怪兽升级，去占领地图上的怪兽街区，购买怪兽街区股票，获得股票收益。但是，还要时刻提防对手的袭击和在股市上兴风作浪。玩家最直接从怪兽身上的收益还来自于怪兽与敌方的战斗。卡片战斗系统经过了重新设计，组合的可能与变化比一代多了许多。

十九大丰富职业，游戏空前耐玩！

SunTendy 地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

《暗黑破坏神II权威攻略指南》中文版

《暗黑破坏神II》权威攻略指南，玩家必备的终极利器！

Blizzard官方授权 BradyGames全球总发行

新天地互动多媒体全国独家引进出版。

火爆上市热销中 全国统一定价25元

权威、详尽、实用！

角色——空前含盖了全部5名角色的所有技能，并提供极其详尽的技能、状态表格

任务——贯穿全部4个篇章的完整单人任务指南，向你传授最有价值的资深战斗策略以及所有秘密的提示

列表——毫无遗漏的包容了你将在《暗黑破坏神II》中发现的所有怪物、武器、宝物、装备和魔法。

多人游戏——想成为战网上的传奇人物吗？由Blizzard内部的专业级玩家撰写的多人实战技巧将实现你的梦想！

全书厚达近200页，总文字量20余万字！进口胶版纸印刷，附赠游戏主题贴纸，装帧精美，物超所值！

邮购无需另付邮费，欢迎邮购！

当中国的客栈掌柜，吃中华的满汉全席

吃！寻找食物是人类的本能……

吃！中国传统文化的许多要素都浓缩在饮食文化中……

吃！一起来参照百年流传美食菜谱，当中国的客栈掌柜,吃中华的满汉全席？

和500个欢快活泼的卡通形象一起开中华客栈，邀请丐帮帮主、京城格格等成为座上嘉宾,激发有趣的特殊事件！和家人在同一台机器上分别使用3个主题人物联网游戏，75种中国式的店堂布置，10个系列50种名菜随你挑选！

附送详细攻略指南，更有《盟军敢死队2》展示动画，《奇迹时代》试玩版及多款精美壁纸等，还可参加新天地大抽奖,抢先免费获得最新游戏软件

火热开店中，新天地超值价25元

SunTendy 地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042 BradyGAMES

《奇迹时代：中文版

这是一个具有《魔法门之英雄无敌》的策
性和《三国志》般战斗场景的游戏！

这也是一个能让你创造奇迹的游戏！

这还是一个充满了刀剑和魔法，并让你选
自己命运的游戏！

当和平在启示录的降临中哭泣时，你是选
静静的等待？还是奋起还击，去主宰自己
命运、去改变世界的格局、去创造不可思
的奇迹？我相信你会选择后者！

我们将把这款曾经在世界游戏排行榜进入
十达半年之久的游戏，进行完美的汉化，
暑期奉献给您！

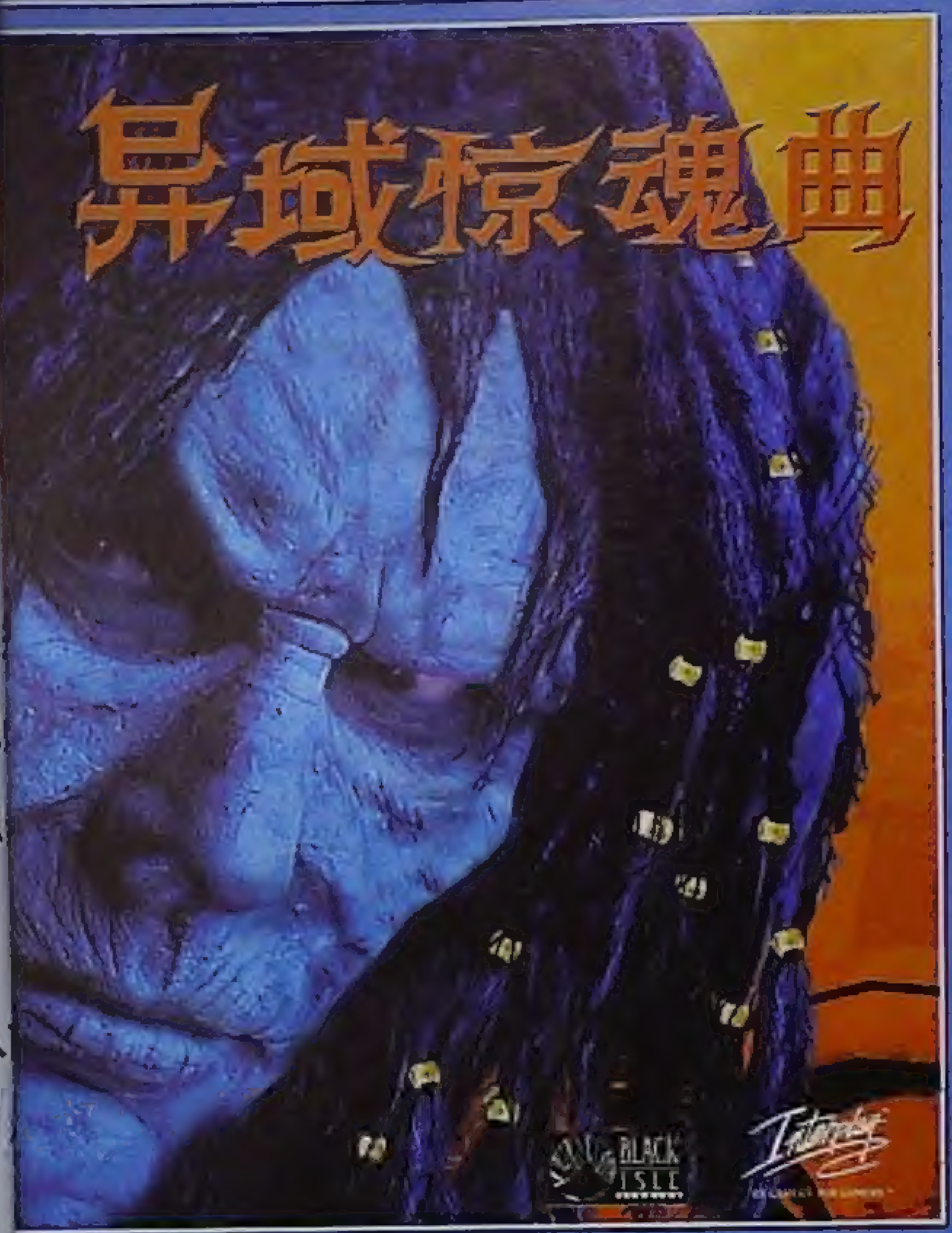
新天地全新“晶彩”装
50元
附增百余页的说明书

- 支持1280x1024的分辨率和16位色的精美画面
- 融入了角色扮演成分的多线程、多结局的单人游戏
- 可以选择即时制的多人游戏，甚至能够用email进行联线

- 12个具有各自的特点，关系错综复杂的不同种族
- 数十种彼此相生相克，拥有不同特殊能力的兵种，使得战斗中数量不再是关键

- 全面而细致的魔法系统囊括了7大类超过100种的魔法
- 包含了地下城的动态地图系统甚至可以让强力的魔法或者特殊能力永久改变地形

SunTendy 地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 6286204



《异域惊魂曲》完整中文版

那是一个神秘的世界。当你从冰冷的停尸床上爬起来的时候，发现自己已经丧失了全部的记忆。你是谁？这是什么地方？你是怎么死的？等待着你的是一个什么样的未来？所有的这一切问题都需要你在游戏中用自己的力量去寻找答案。你会逐渐的发现死亡和受伤对于你来说并不可怕，可怕的是寻找那失去的记忆。

作为《博德之门》的后续制作，《异域惊魂曲》当仁不让的夺得了99年的最佳角色扮演游戏，是BlackIsle继97年的《辐射》，98年的《博德之门》后第三次获此殊荣，并且迄今依然列在国际游戏排行Top100榜首。由此可见，精心汉化后的《异域惊魂曲》无可置疑的是一款精品中的精品。

独特的角色设定系统，角色的各项能力将决定你在游戏中解决事情的方式，虽然使用武力或者智力都可以解决问题，但产生的结果却不会完全一样。
全新的自由式角色发展系统，根据个人的喜好发展自己所扮演的角色。你可以在对话中选择欺骗对方或者坦诚的去对待，甚至可以选择虚假的坦诚态度，当然，你的一切言行都有可能影响到故事情节的发展。

- 基于TSR的《AD&D》系列授权。首次将该主题世界（集AD&D系列之大成者）引入电脑游戏。
- 一个有关生死轮回的神秘故事，主人公为揭开不死之谜进行的旅程，故事情节引人入胜。

- 宏伟的游戏场面，迷幻的魔法效果，富于变换的多种多样的场景，神秘莫测，与故事的神秘氛围天衣无缝地融为一体。
- 创意非凡的物品和NPC设定，将让你完全沉醉于这个奇幻世界。

4CD完整中文版　全新精美纸盒包装

8月底隆重上市！

SunTendy 地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

科乐美软件（上海）有限公司

电脑游戏制作部门

游戏制作总监、2D & 3D 美术设计师、程序设计师、游戏企划、游戏音乐制作人

电视游乐器游戏制作部门

PLAYSTATION, GAMEBOY, DC 游戏制作人员

网络管理　　PC 硬件维护　　网络游戏制作

以上均不限年龄、学历、省籍、工作地点为上海浦东金茂大厦。

应聘联络:请将个人简历、职务经历、有效身份证复印件寄

（临时办公室）:上海市淮海中路282号香港广场世纪阁1606室

王子杰先生收　邮编：200021

联络电话：21-63909161

紧急联络电话：13701620622

E-MAIL:OJI-KONAMI@ONLINE.SH.CN

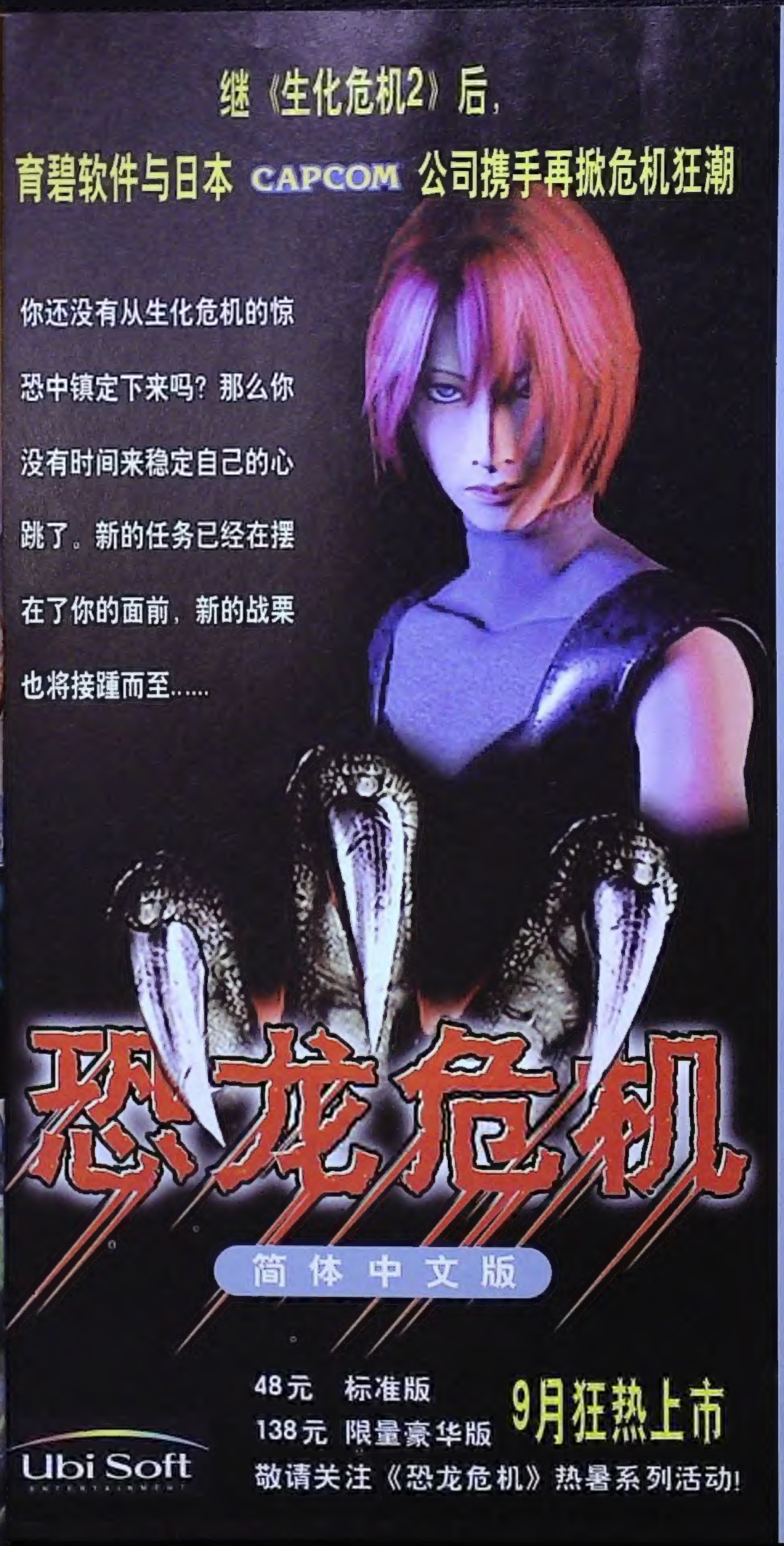
我们需要您——

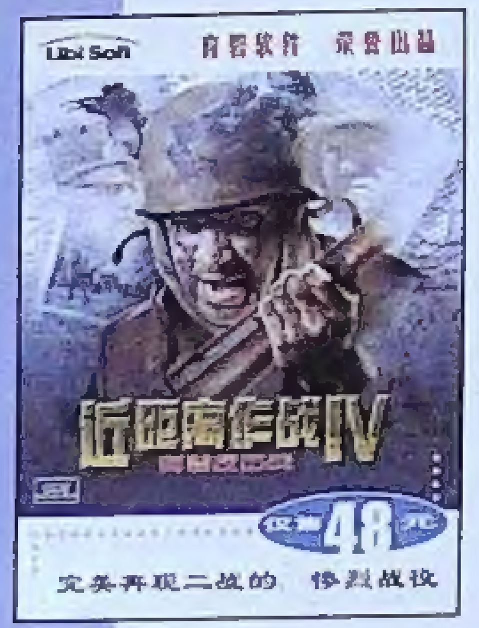
世界电子娱乐潮流之领导者 KONAMI 呼唤中国的智慧

科乐美软件(上海)有限公司诚邀您加盟

共创传世佳作

© 2000 konami all rights reserved





完全中文版

48元 8月上市

经典即时战略游戏续篇
完美再现二战的 残烈战役

48元 8月上市

享受风驰电掣的非常快感
体验欲罢不能的极速传说

48元 完全中文版
8月上市

媲美《最终幻想8》的东方
唯美风格角色扮演游戏

款款精品，暑期热卖中

传世将才拿破仑一生中最宏伟的战争！！！

从巴黎到莱比锡，法兰西骑士血战沙场！！！

3张光盘 仅售48元

附送流程攻略

72小时连环谋杀案

谁才是真正的凶手？

简体中文版 48元

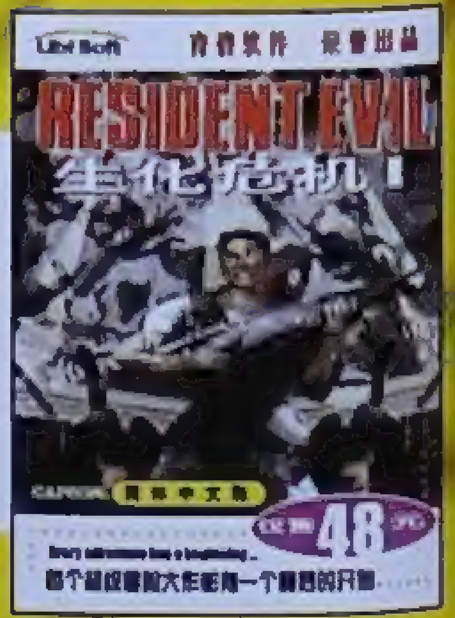
7月火爆上市

简体中文版 38元

简体中文版 38元

48元 7月上市

简体中文版 双CD



《生化危机1》完全中文版

48元新登场

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司

地址：中国上海市张杨路500号17楼（200122）

电话：(021) 58788969-223.232

传真：(021) 58367021

服务热线：(021) 58788969-241

网址：http://www.ubisoft.com.cn

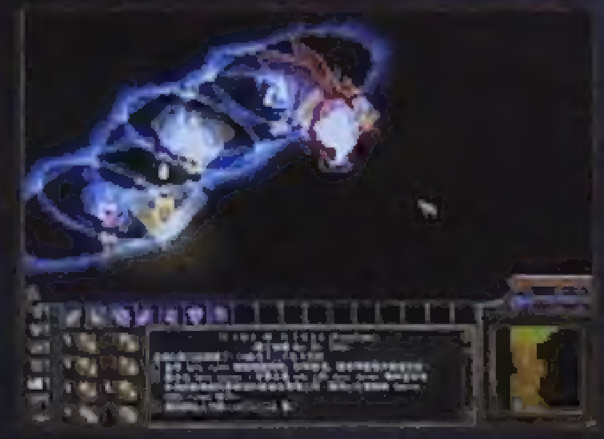
http://www.ubisoft.com

www.kok.com.cn

萬王之王

KING of KINGS

开启新网络游戏世纪



让我们玩未来！

网络是现代社会的无上救赎，透过网络，人们可以寻找自己的知心人。所有的人都需要一个开放的空间表达自我的存在，所以，我们要为游戏的玩家建立一个全新的社群，专属于网络玩家角色扮演的多人世界，由世界知名游戏商－Lager雷爵资讯开发的万王之王King of Kings 可以让所有人共同奋斗冒险，在庞大的虚拟世界中游历。万王之王现正进入Beta测试阶段，由Softchina华彩软件发行，于七月初产品正式推出，请拭目以待。

公司：北京天下华彩网络软件有限公司

地址：北京市海淀区知春路49号希格玛公寓B座12层07号

邮编：100080

电话：010-88096906转软件发行事业部

传真：010-88096279

E-mail:servicepub@softchina.com.cn

发行 [华彩软件 SOFTCHINA]

研发 雷爵 LAGER

北京地区 拨263上网

网速最快 费用最便宜！

RIVEN
神秘岛II
完美中文版
50元 .5CD
随盘附赠天骄撰写
全程图文攻略书
火爆热卖中
超值
2CD
38元
上海主旗新科技有限公司
荣誉出品
上海天骄创作室
倾情奉献
天津猛犸多媒体工作室
呕血制作
我玩游戏？我做老板！我养宠物？!!!
超值内容，随盘附赠！惊喜多多
谜之宠物
Mystery of Pets
上海主旗新科技有限公司 上海市陆家嘴东路166号13楼
邮编：200120 电话：68644567-311 传真：68419115

笑傲江湖
SWORDMAN
69元 4CD 夏季强劲热卖！
上市单周，销量突破六万套！
研发制作
TRANK software
中青旅创先软件
购买者即自动成为“创先玩家俱乐部”会员
详情 敬请访问《互动游戏》网站 http://www.tranksoft.com.cn
中青旅创先软件产业发展有限公司 北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层 电话：(010)62617707 82612745

弥塞亚
MESSIAH
这个天使有点酷！
为什么可爱的
小天使也要
以暴制暴？
你可以随心所欲地进
入任何一个游戏角色，
体验奇妙的附身感觉
• 游戏采用最新图形引擎，将现实"实时变形"，
不管你的配置如何，游戏充分利用你的电脑资源，
保证让你体会到硬件所能提供最大限度的细节特效和
真实感，这也是这款游戏在技术上真正革命和独到之处。
• 可支配和控制的生物超过 40 种，从庞然大物到细小的老鼠，
都需要一个活的思想，他们随时都准备被您驱使。
• 所有的生物都是真实的，您可伤害或帮助他们；
当他们感到恐惧和害怕时，便会逃跑，或者
运用整个世界的势力反对您并对您进行攻击。
• 超过十几种独特的破坏性武器：喷火枪、轻机关枪、火箭筒、
鱼叉枪、圆锯、冰枪和地雷，并有高精度瞄准和逼真破坏程度
2CD
中文版
68元
Shiny
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
奥美电子
www.aomeisoft.com
奥美电子（武汉）有限公司
电话:(027)85836013 传真:(027)85836017
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn
北京分公司
电话:(010)82612362 传真:(010)82612367
E-mail:cheung@public.bta.net.cn
奥美软件
AUTOSOFT

银河创世纪II
联盟
IMPERIUM GALACTICA II
ALLIANCES
获得全球游戏界
和玩家的如潮好评！
突破传统策略游戏，数码电子效果班的音响。
卓而不群的 3D 游戏画面。
融入只属于动作游戏的绚丽光影。
三个种族间的宏伟星际大战。
每个种族均有一张独立的光盘。
68元
4CD
附攻略指南
GT Interactive Software

SIMIS
来自俄罗斯的神秘武器！
KA52
<TEAM ALLIGATOR>
鳄鱼直升机中队
• 俄罗斯最大的军事秘密之一！
包括许多从未在武装攻击直升机上
使用的先进技术！
• 超过100个战役任务报告。
燃烧弹爆炸的宏伟场面，
空中的照明效果，
实时动态的天气情况，
• 直升机数目达到空前的十六架。
先进的多人游戏模式，
支持多达8人的实时多人战斗，
让你体验飞行的震撼和刺激！
38元
附攻略指南
奥美电子
www.aomeisoft.com
奥美电子（武汉）有限公司
电话:(027)85836013 传真:(027)85836017
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn
北京分公司
电话:(010)82612362 传真:(010)82612367
E-mail:cheung@public.bta.net.cn
奥美软件
AUTOSOFT

通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮编：100051
电话：010-67150982（4、5）-312、67186344
传真：010-67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
技术支持：010-67136350
分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088
邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107
晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮编：100051
电话：010-67150982（4、5）-312、67186344
传真：010-67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
技术支持：010-67136350
分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088
邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107
晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

一个俱乐部的命运尽在您的掌握，70多个国家、90多个地区、1400个足球俱乐部、29000多个队员
冠军足球经理
CHAMPIONSHIP
Mitre
ULTIMAX
98元
148元
太阁系列巅峰之作中文版，玩家公认自由度极高，千呼万唤始出来
经典RPG名作再次出
全新任务，再续前缘
THIEF
神偷
黄金版
支持3D显卡加速卡
98元
198元
经典RPG12合集
RPG
第三波
经典之作，限量发售
78元
博德之门
内容绝不缩水
价格一让再让
中文版隆重上市
48元
全面上市
挑战迈克尔.杜汉
挑战你的驾驶极限
68元
148元
KOEI
光明与黑暗
三国兴亡录
第三波
光荣首度披露
非历史背景战略游戏
98元
深海钓鱼
坐拥大海 悠闲垂钓
不容错过
第三波
地 址 北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室
邮编 100029 客服电话 (010)62023122 销售热线 (010)62021815 传真 (010)62368776 E-mail acertwp@public east cn net
地 址 上海市瑞金南路1号海兴广场16H 邮 编: 200023 电 话: 021-64223192 传 真: 021-54521019
每周五晚21:00-22:00第三波与您相约北京人民广播电台1026千赫 "动心九时"

第三波 EIDOS
欧洲足球2000
冠军杯
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
重燃战火
50元
点燃新千年冠军杯战火

多媒体三剑客
千禧3D游戏最佳之选
Auto
Driver
荣获
PC Magazine
2000年度最佳
风云产品
送
艾崴(Iwill)BD100Plus主板
艾尔莎(ELSA)显卡
傲锐(Aureal)V1声卡
艾崴(Iwill)BD100Plus主板＋任意一款艾尔莎(ELSA)显卡，
即送价值250元的傲锐(Aureal)V1声卡一块，享受完美A3D音效。
活动时间：2000年7月10日起，限量赠送，送完即止。
影雷者III LT
千禧年超乎您视觉想像的显示卡
影雷者III LT
● 采用TNT2 M64 2D/3D绘图芯片
● 32MB高速同步显存
● 完全支持Direct 3D及OpenGL
● 支持AGP 2X/4X，内含3D几何及光源处理
另有影雷者III LT-16
● 采用NVIDIA TNT2 Vanta 2D/3D绘图芯片
● 16MB高速同步显存，支持AGP 2X/4X
影雷者X (SDRAM)
影雷者X² (DDR TV-out)
千禧年最强悍的GeForce 256™3D显示卡
● 使用史上最快的NVIDIA GeForce 256GPU处理器
● 32MB高速同步显存
● ELSA SmartRefresh任意调整荧幕更新功能
● ELSA SmartResolution任意调整荧幕分辨率功能
● 完全支持Microsoft+DirectX 7及OpenGL
● 独立的四个32-Bit贴图引擎
● AGP 2X/4X，内含3D几何及光源处理
● 另有X² DDR Memory含TV-out功能
影雷者GTS
艾尔莎最新一代超现实主义显示卡
● 采用Nvidia Geforce2 GTS芯片
● 32/64MB DDR双频宽显存
● Hyper Texel架构，每秒像素处理速度突破十亿
● 视讯输入/输出版本，可做影片撷取、编辑、视讯会议、VCD/DVD播放等
● AGP 2X/4X
艾尔莎最新一代超现实主义流
影雷者GTS
采用Nvidia Geforce2 GTS芯片
于五月中旬正式震撼登场
● 32MB or 64MB DDR
● TV in/out option
● AGP 2X/4X
艾尔莎
ELSA
全球六年保固，来自德国欧洲第一品牌显示卡
www.elsa.com
销售热线：020-87742835
技术热线：020-87582151
艾尔莎影雷者系列
中国总代理
ON-DATA
E-mail: ELSAinfo@21cn.com
www.wonder.com.cn
广州昂达电子有限公司

TRAM Software
中青旅创意软件
HIDDEN & DANGEROUS
简体中文版
危机最前线
DAIKATANA
大刀
8月与台湾同步上市
简体中文版
68元/CD
24个庞大的关卡
超过30种的强大武器
超过60种的形形色色的敌人
完善的因特网和局域网功能
第三波
EIDOS
北京世纪雷神科技发展有限公司
地址：北京市海淀区白石桥路30号农科院151信箱
电话：010-68918554/68918552/68919620
邮编：100081
E-mail:quake@263.net.cn

两声道？四声道？
可升级至四声道！
全美销量名列前茅的音箱系统，可升级为四音箱的特别设计
可升级为四声道的音箱系统
(另外购买)
PCWorks 4.1同升级音箱
高品质 珍爱永久
CAMBRIDGE SOUNDWORKS
系统包括一个内设四声道放大器的低音炮和两个环绕卫星音箱
单独使用可连接PC、CD播放机、随身听，带给您极佳的立体声效果
外接升级套件或一对立体声音箱，即可升级为四声道音箱系统，让您尽享3D游戏环境音效的乐趣
由一向严谨著称的Cambridge SoundWorks设计
CREATIVE
创新科技
CHINA.CREATIVE.COM

家用电脑与游戏机

8
总72期

新闻报道

028●CNET 拟办重奖 Quake3 比赛

028●劳拉计划换"婆家"

034●正版还未上市 "破坏神"已被"暗黑"

034●"龙枪"三部曲即将上市

036●中华游戏网携手内地 ISP

上市烽火

038●

流星时空

041●龙穴 3D

042●龙骑士:伯恩编年史

044●黑暗君主

046●夺命特工

048●血色天空

050●星际迷航:精锐部队

052●异尘余生战略篇

053●生化危机Ⅲ复仇女神

054●热力云斯顿赛车

055●战士

056●斯芬克斯之谜

特别企划

057●暗黑破坏神Ⅱ全面接触

063●敢于向暗黑挑战的 RPG

游戏评析

066●将军:全面战争

068●杀出重围

070●吸血鬼:避世救赎

072●银河英雄传说Ⅴ

074●交通巨人

076●灵魂使者

078●拿破仑 1813 战史

079●冰风溪谷

080●移民计划Ⅱ

081●中华客栈

082●评分说明

攻略手记

083●暗黑破坏神Ⅱ任务解析

主办单位：科学普及出版社

主　　编：赵震东

常务副主编：孙百英

专栏编辑：刘　威　梁华栋　陈明辉　谷　岩　宋润方　黄　磊　罗东东

美术编辑：单　非　赵庆琨

责任编辑：梁华栋

电　　话：编辑部 010－68728137

发行部主任：宋爱华

发 行 部：010－68728132

广 告 部：010－68728133

传　　真：010－68728134

通 信 处：北京 813 信箱(100037)

业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn

读者信箱：reader@fcgm.com.cn

网　　站：http://www.fcgm.com.cn

捷径公司：(门市部)北京海淀区阜城路 8 号(西侧平房)(100830)

国内发行：北京市报刊发行局

国外发行代号：1359M

订　　阅：全国各地邮局

刊　　号：ISSN 1005－6793 / CN 11－3450/TP

邮发代号：82－622

印　　刷：北京外文印刷厂

广告许可证：京西工商广字第 0010 号

办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼四层(可通信)

邮购地址：北京 813 信箱

邮　　编：100037

定　　价：7.80 元

头脑发热与

杂志改版第二期，编辑部里所有的家伙都[illegible]卷首上，挤了我。

因为本期我是值日责编。

与那几个拒绝写卷首的小编相比，我[illegible]算是内向的了。不信？看看他（她）们的 IE 浏览器里[illegible]的书签数量，以及 ICQ 或 OICQ 里的好友名单，你就会相信我的话。每每[illegible]之时，你会看到一群神采飞扬"喷口水"的家伙，每每到这个卷首，就只有一个人面色凝重头戴耳机不知放着什么旋律在"火拼写作"。这个卷首，无形中就成为了一副重担。

我此时耳机中的音乐，来自 CD－ROM 中的 MATRIX 电影原声碟。

本月最 COOL 的体验，就是在《暗黑破坏神 II》中的日子。期待多年之后，这个"大菠萝"终于如期推出。你爱也好，你恨也好，你都逃避不了流行趋势。所以本期杂志，封面是它，广告是它，企划是它，攻略是它，秘技是它，Hints 还是它。一拿到这款游戏，整个编辑部立即响起"紧急动员令"，计有游骑兵、Chance、DAN、石子、Racer 和 ZQK 等小编先后投入[illegible]战场，唯独 AWEI 和东东两人黯然销魂般地不闻不问。问之何故，AWEI 故作释怀状，嘀咕了一句暴露内幕真相——"硬盘没地儿啊！"东东慷慨激昂地申明——"你们大家都玩，我还就不玩了。"大家用极其怪异的眼神对视之后，扭头再也不管这两个"堕落"的家伙。

由于忙于杂志事务，我的"Sir WINGFIGHTER"依然停留在 Lev. 24。

本期杂志一个较为重要的调整，就是增加了一个"插花栏目"——Hints。我们每每玩起一个游戏，可能都会因应着这个游戏独特的设计，发掘出一些属于自己的小经验、小技巧。你说它是"攻略"，它还很不完备；你说它不成气候，它却能很有针对性地解决特定问题。构思这样一个小巧灵活的动态栏目很久了，只是不知道大家是否喜欢，是否乐于参与？无论如何，希望凭借这样一个管道，让更多的玩家有机会将自己的游戏心得拿出来与大家分享。如果你有兴趣，请在百字左右就特定游戏的具体问题给出自己亲身体验的精妙"提示"，刊登之后我们将向你赠阅当期及下一期的杂志。如果一年之中你有超过六条或十二条"提示"获得刊登，啊哈，游骑兵将赠送一份特别礼品给你。

好吧，又一个呕心沥血（在暗黑 II 中计被杀死三次，在编排杂志期间计吃辣子鸡丁圆白菜外卖盒饭七天）的繁忙月份过去了，希望凝结有编辑部全体工作伙伴们的"冷气"的这期杂志，能伴随你清溜溜地凉爽一夏。

在这个暑期里盼望着也能有个悠长假日的——

游骑兵

rabbit@fcgm.com.cn

广告索引

封面	奥美电子
封二	电子艺界
001	电子艺界
002	新天地
003	新天地
004	新天地
005	新天地
006	上海依星
007	上海依星
008	上海育碧
009	上海育碧
010	上海育碧
011	华彩软件
012	上海主旗
013	中青旅创先软件
014	奥美电子
015	奥美电子
016	晶合顺达
017	晶合顺达
018	第三波
019	第三波
020	第三波
021	广州昂达电子
022	世纪富神
023	创新科技
024	中国图书进出口总公司
027	金山公司
027	长城多媒体
104	奥美电子
105	[redacted]
106	集远英特科技
107	树人软件
107	软件世界
108	第三波
109	电子艺界
143	[redacted]
144	北京捷径电脑
145	北京捷径电脑
146	乐斗士
147	乐斗士
148	[redacted]
149	北京济利
150	北京实达铭泰
封三	微星科技
封底	中青旅创先软件

088●剑侠情缘 II 攻略流程

090●洛克人危机 完全攻略

秘技档案

098●

杀出重围　暗黑破坏神 II　大刀

移民计划 II　明星志愿 2000　梦幻水族箱

排行榜

100●尖端 100

102●电玩点将榜

硬件兵工厂

110●创新 PC Works 4.1 可升级音箱

111●实战 nVIDIA GeForce2 GTS

114●两款 Foxconn 散热风扇

116●CPU 水冷散热器

117●i815 主板抢"鲜"测试

119●微星 K7T Pro 与 AMD SocketA CPU 测试

121●八款品牌电脑暑期评测

131●DVI 接口与数码 CRT 技术

PC 工具箱

135●内存优化软件集合

137●关于 DreamCast 的最新报告

网络港口

139●做好优化 感受冲浪乐趣（下）

141●精彩硬件网站点评

文渊阁

151●赢家

玩家沙龙

155●真假正版之去伪存真

156●《暗黑 II》伪正版曝光

镜花园

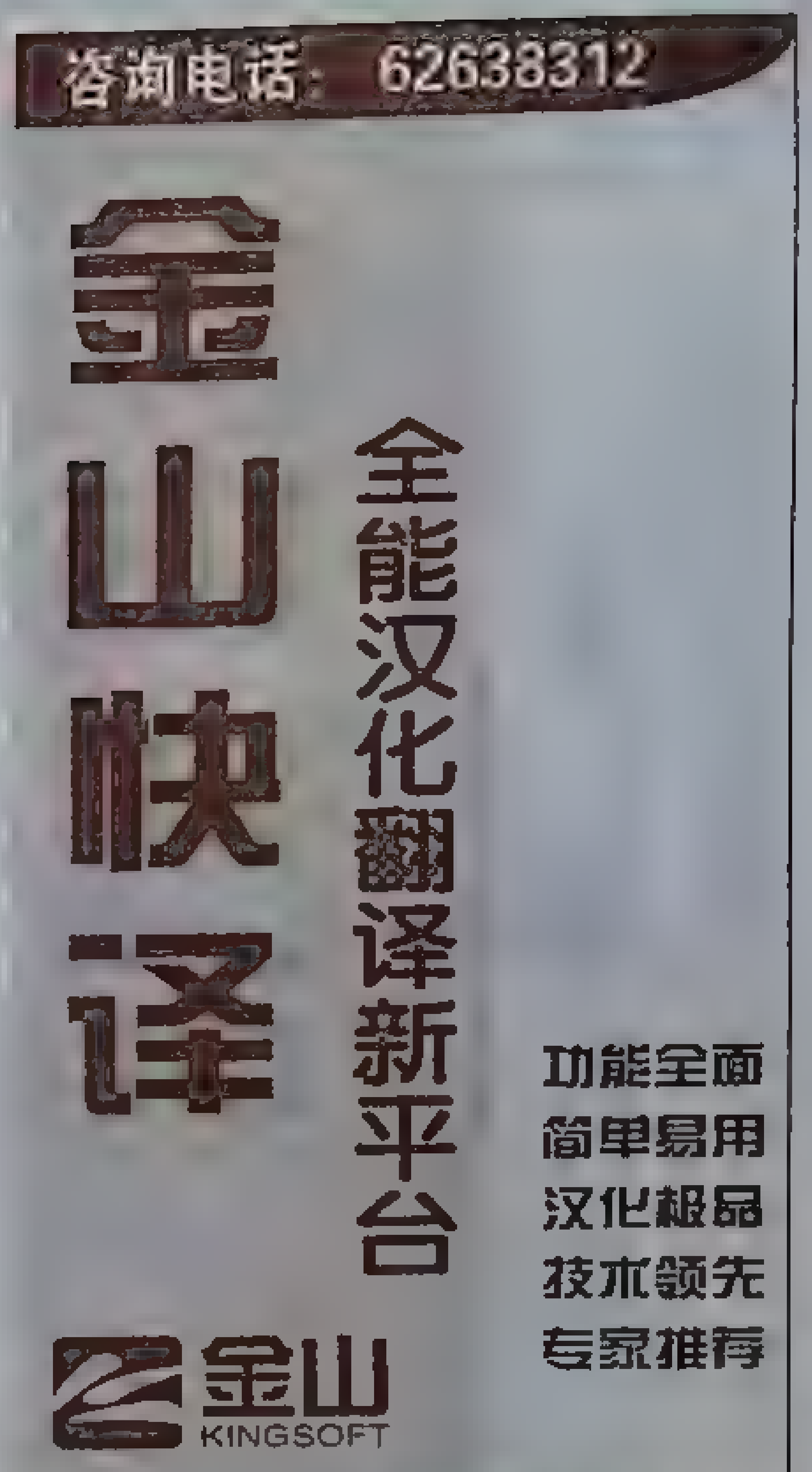
157●

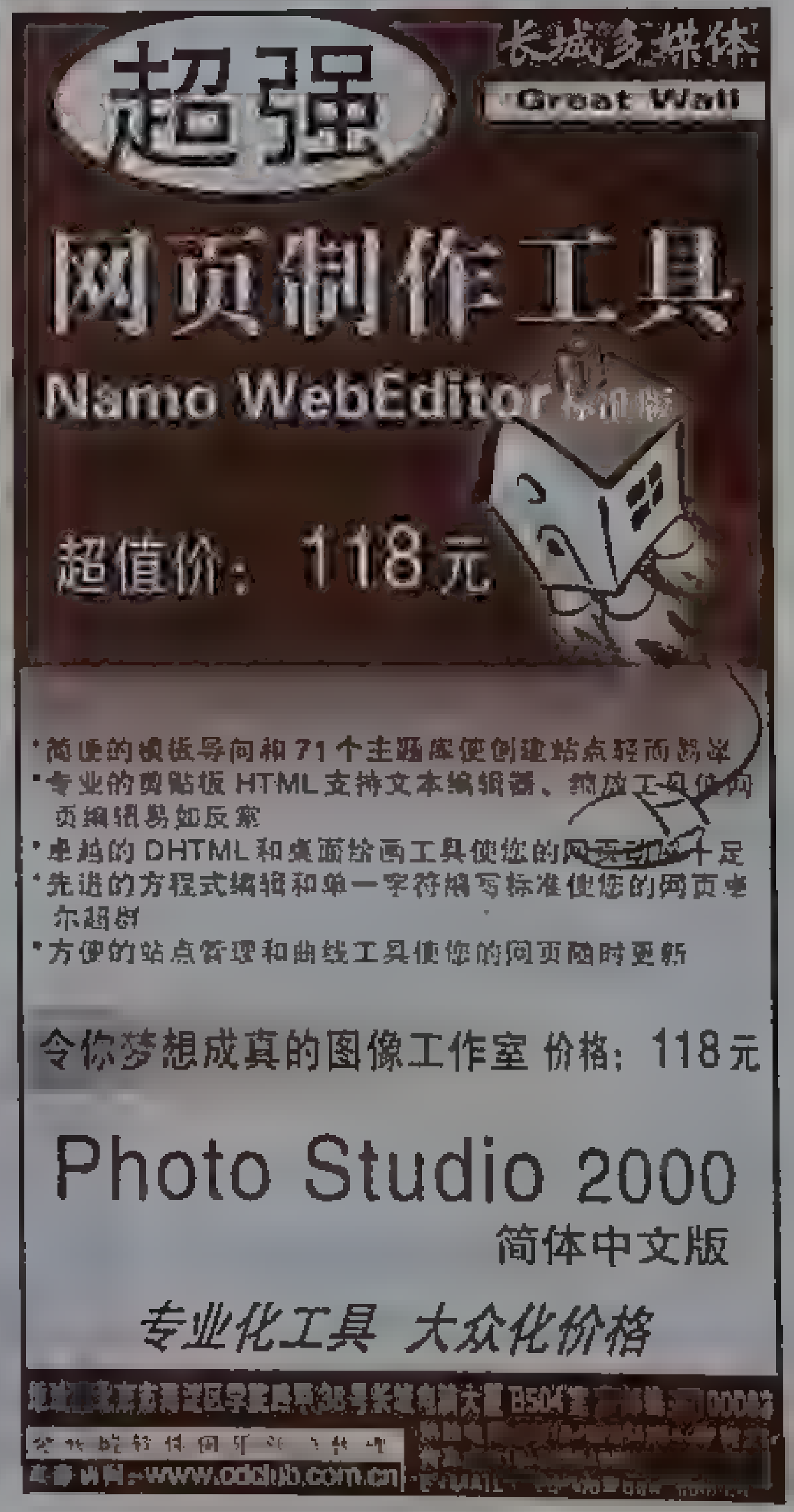
难症会诊

159●

编读往来

164●





CNET 拟办重奖 Quake3 比赛

CNET 日前宣布，他们将举办以《雷神之锤Ⅲ竞技场》为比赛游戏的名为"Battle by the Bay"的比赛活动，奖金总额将高达 10 万美元。比赛将于 8 月 17 日到 20 日在美国旧金山的 Fort Mason 中心举行，这将是当地历史上最大的一次游戏赛事。此次比赛的第一名将得到五万美元的奖金，这也将是有史以来电脑游戏比赛历史上单人冠军奖金最高的一次比赛。此次比赛允许选手自带电脑，最多允许 800 名选手参加，但最终只能有 512 名选手参与奖金的竞争。

"的确，铁杆玩家将不可能得到比这更好的了，"CNET Gamecenter 的主管 Michael Brown 说："我们希望这次比赛能够收到好的反响，并争取使其成为每年一次的赛事。"

(游趣网)

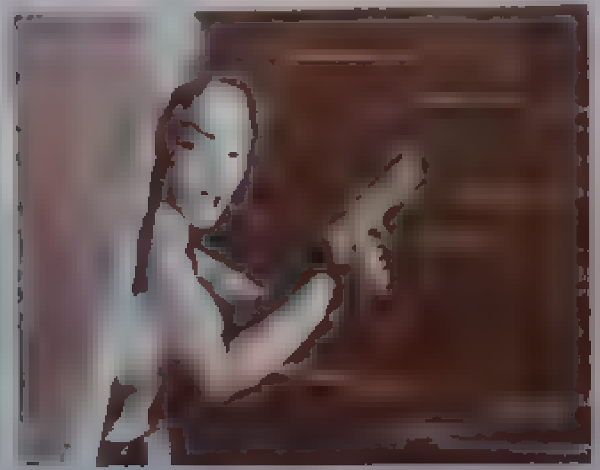
微软收购 Bungie

不久前，微软收购了总部位于芝加哥的以制作动作和即时策略游戏为主的游戏开发公司 Bungie，微软因此将获得 Bungie 制作的游戏的发行权，其中包括科幻题材的动作游戏《光晕》(Halo)以及《神话》(Myth)系列和《奥妮》(Oni)的发行权利。

微软游戏部门副总裁 Ed Fries 表示，此次收购说明了微软在 PC 和 X－Box 平台上大展身手的决心，Bungie 公司仍将继续独立地开发游戏，并将在为 X－Box 开发游戏的过程中扮演重要角色。同时，微软也宣布《光晕》(Halo)肯定会在 X－Box 上出现。Bungie 公司的发言人则称"未来游戏的开发将完全掌握在游戏开发小组手中"，这就意味着微软不会干预游戏的制作。 (游趣网)

劳拉计划换"婆家"

大红大紫的游戏女英雄劳拉的缔造者 Eidos 公司 6 月份宣布，该公司正处于寻找可能的收购者的阶段，这是因为该公司由于下一代游戏主机系统的变更而导致了财政危机。Eidos 的发言人 Brian Davies 拒绝透露可能的收购者，外界猜测很有可能是法国的 Infogrames 或 Havas Interactive，甚至是美国的微软公司。



然而就在人们还在猜测谁是收购者时，事情突然发生了令人意想不到的变化。Eidos 的执行长官 Ian Livingstone 日前在法国巴黎举办的"世界游戏高峰会"上发表了一篇演说，他表示："Eidos 是一个拥有强劲实力的游戏开发商，开发的经典之作也不只是《古墓丽影》一个系列。而且到目前为止，Eidos 也并不象外界传闻的那样经济拮据，相反有不少的投资商正给予我们资金方面的帮助，现在公司的财务状况正处于好转之中。"

Eidos 是故弄玄虚，还是真的绝处逢生，我们将继续关注。

(游趣网)

游戏包装要统一

美国互动娱乐商业协会(IEMA，一个代表互动娱乐业主要零售公司的贸易组织)日前宣布，他们正计划实行电脑游戏外包装的标准化工作。该组织已开始同一些大公司进行讨论，正式声明将在近期举行的 IEMA 年会上公布。

众所周知，娱乐行业的另外两个部分——电影和音乐——都有各自统一的外包装标准，而游戏包装至今还未形成这样的标准。据悉，IEMA 已为该计划的实施做了长达六个月以上的准备，并联合了一些业界领先的发行公司和游戏组织，主要是想通过这样的计划来减小游戏的外包装尺寸，以使游戏更像是一种媒体。 (游趣网)

INTERACTIVE ENTERTAINMENT MERCHANTS ASSOCIATION IEMA

"异形"再战"掠食者"

Fox Interactive 日前宣布，该公司正在与 Monolith 公司使用最新的 LithTech 引擎为科幻射击游戏《异形大战掠食者》(Aliens vs Predator)制作续集。该游戏的原创者 David Stalker 就此表示："由 Monolith 来制作这款游戏的续集让我们感到很兴奋，我们采纳了科幻小说家的意见，并且已经撰写好了游戏剧情。" (游趣网)

《工人物语Ⅲ》特别珍藏版问世

Blue Byte 近日宣布，《工人物语Ⅲ》的特别珍藏版正在该公司的网站上发售。这款珍藏版被命名为《工人物语Ⅲ终极珍藏版》，其中包含完整的《工人物语Ⅲ》及其资料片以及《亚马逊战士》(Quest of the Amazons)的资料片，Blue Byte 还在其中加入了一些新的地图及任务攻略。配合这款珍藏版的发行，以《工人物语Ⅲ》中四种不同种族人物为造型的玩具也将在 8 月中旬发行。

据悉，《工人物语》系列游戏至今已经销售了 70 多万套，该系列的最新一部作品《工人物语Ⅳ》预计在今年圣诞节上市。

(游趣网)

"魔影"入侵 X－Box

日前，《鬼屋魔影Ⅳ》的制作公司 DarkWorks 正式宣布，他们将为微软的游戏主机 X－Box 开发一款名为《1906：北极奥德赛》的游戏，该游戏受法国著名科幻小说家儒勒·凡尔纳《海底两万里》、《地心旅行记》和《从地球到月亮》等早期科幻小说的影响，将成为一部生存冒险类游戏，游戏世界里将有许多尚未探索的地区和破坏力惊人的机械装备，在各种因素的影响下，主人公们将向着无法预料的结局靠近。 (游趣网)

微软收购 NetGames USA

日前，微软公司宣布收购了位于美国堪萨斯州的 NetGames USA 公司，这是一家主要为零售游戏及网络游戏设计统计技术的公司，这些技术的运用对举办游戏比赛和网络游戏竞赛很有帮助。微软计划在收购该公司后将其技术应用到自己即将发行的一些游戏以及微软下属的游戏服务站点 Zone.com 中去。

NetGames USA 已经开发的著名应用软件是 ngStats，这是一个用于统计网络游戏得分报告的软件，它可以即时报告游戏得分并附以自动的统计数据。NetGames USA 被收购之后，除会将现有的技术应用到微软的新游戏中之外，还会把这种技术从 PC 扩展到多种平台，其中一个重点就是应用到微软预定 2001 年秋季发行的游戏主机 X－Box 中去。 (游趣网)

NetGames USA www.netgamesusa.com

"机甲战士"另起炉灶

据悉，动作游戏《机甲战士Ⅱ》(Mechwarrior 2)制作小组的成员，包括程序员 Tim Morton 和另外两名制作人，日前一起在美国洛杉矶创建了一个新的游戏制作小组，正式名称定为 Savage。该小组的主设计师及美术主管分别为 Ted Peterson 和 Robert Stahl，主要为 PS2 和 X－Box 设计游戏，当然也不会少了 PC。 (游趣网)

《二战在线》开始新一轮测试

Cornered Rat Software 日前宣布，该公司的网络游戏《二战在线》的 Beta 版测试已经进入一个崭新阶段。这款游戏将步兵团、空军、陆军和海军有生力量置于模拟二战的历史战争中，目前测试已进入第三阶段，即针对损伤、可见玩家的信息状况以及主机的超负荷测试。制作者称损伤模型已经建立，战士的动画和战略部分业已成熟。心动了吗，去 www.playnet.com 看看吧。

WORLD WAR II ONLINE

(城市新网游戏频道)

3D Realm 发生重大人事变动

为了心中尚未实现的理想，Chris Hargrove 决意离开 3D Realm，该公司总裁 Geroge Broussard 最近证实了这一传闻。作为《永远的毁灭公爵》的主程序师，Hargrove 现在唯一的念头就是回到他阔别已久的弗吉尼亚家乡，在最近的一次在线访谈中，他透露有意在弗吉尼亚启动一家制作公司，或许这将是又一家"离子风暴"或 Firaxis 吧。

(城市新网游戏频道)

再见《亚特兰蒂斯》

法国游戏公司 Cryo Interactive 日前宣布，该公司已经开始制作冒险游戏《亚特兰蒂斯》(Atlantis)系列的第三代。不过至今为止，该游戏的详细情况和发售日期还没有确定。 (游趣网)

《魔法门》进入连机时代

《魔法门》系列是 PC 游戏史上最畅销的作品之一，该系列的最新作品——《魔法门传说》——将在今年秋天推出，开发公司是 3DO。经过多年的演变，《魔法门》系列总算也进入了多人对战的时代，游戏中允许最多 6 人以合作方式共同进行，或是最多 16 名玩家组队对抗，这也是首款以 LithTech 2.0 3D 引擎制作的《魔法门》系列游戏，跟过去的作品比较起来将有非常明显的区别。 （游趣网）

《模拟大学》将要推出

The Alfred P. Sloan 基金会、The Jackson Hole 高等教育团体和 Enlight Software 最近宣布，《模拟大学》(Virtual U)——一款模拟复杂的大学经营管理的游戏——即将推出。

游戏开发者曾制作过《七个王国 I、II》，这款游戏则将校长的决策与学生、教师和家长的行为共冶于一炉，玩家要建立并管理学院的各个部分，甚至包括教员的薪水、校园停车等琐事。

据悉，《模拟大学》由具有 30 余年校长生涯经验的老教授 William F. Massy 构思而成，强烈建议到 www.virtual-u.org 去参观一下。 （城市新网游戏频道）

Talonsoft 的新东东

Talonsoft 公司最近发布了一系列产品的相关东东，内容涉及《战狗》、《旅鼠革命》、《东方前线 II》、《旭日东升》等游戏。这些东东包括《战狗》的 MP3 文件、两段电影片断、若干新的壁纸，《旅鼠革命》的最新 Update 版，《东方前线 II》和《旭日东升》的两个战役关。感兴趣的玩家不妨去 www.TalonSoft.com 看看。 （城市新网游戏频道）

《星际迷航》将出续集

Raven Software 和 Activision 最近推出了《星际迷航之精英战队》的可玩 Demo，据称正式版将在今年晚些时候上市，游戏表现了作为一名 U.S.S Voyager 舰员的危险与惊栗，而 Demo 显然是制作商投石问路的惯用招数。 （城市新网游戏频道）

幸运的 Connectix

6 月底，SONY 公司向美国联邦法院申请撤消了针对 Connectix 公司的 11 项罪名起诉，原定举行的听证会也因此取消。

今年 2 月 14 日，索尼以 11 项违反知识产权法规的罪名对开发 PS 模拟器 VGS 的 Connectix 公司发起了首轮起诉，随后又于 5 月 16 日以 9 项追加罪名二次起诉，不过在此次撤诉之前这 9 项罪名中的 7 项也已被索尼撤消。由此看来，虽然目前仍然有泄露商业机密和不公平竞争两项罪名压在 Connectix 头上，但他们的运气要比 Bleem! 好得多了。 （游趣网）

Link 2001 网上安家

微软公司近日宣布，他们的高尔夫模拟游戏 Link 2001 的官方网站正式开放。网址为 www.microsoft.com/games/Links2001。该网站提供有 Arnold Palmer 的赛事、新的巡回赛赛手以及赛事等信息，还可以看到 PGA pro Lanny Nielson 的秘技和小技巧以及游戏开发解说词。 （城市新网游戏频道）

"劳拉"将演三部曲

《古墓丽影电影版》的导演 Simon West 日前透露，《古墓丽影电影版》很有可能将会被拍成三部曲，不过现任女主角 Angelina Jolie 是否会在下一集中继续扮演劳拉还尚未确定。

Simon West 还表示，《古墓丽影电影版 2》将和集中表现超自然力的第一集不同，会把更多的注意力放在人类创造的高科技之上。 （游趣网）

世娱传播进军网络游戏

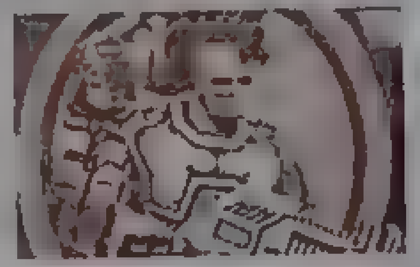
世界娱乐传播公司（WEB Corp）最近宣布，两家新公司 Imagine Engine 和 Yobro Productions 已正式开始同他们合作开发对话式（Episodic）因特网游戏，具体细节将于今年初秋公布。Imagine Engine 擅长在线多用户环境开发、交互式广告、多平台的用户化媒体项目开发，曾与孩之宝、乐高、Mattel 等著名公司合作；Yobro 为各种平台提供视频游戏道具，也有意为网络开发一些史无前例的酷东东，它们都认为与世界娱乐传播公司的合作能实现自己的梦想。 （城市新网游戏频道）

Sacrifice 新消息

Shiny 最近更新了 Sacrifice.net 网站，好让玩家更全面地看到 Sacrifice 这款非比寻常的 RTS 游戏。关卡设计师 Eric Flannum 披露，巫师将是游戏的核心，掌管各种单位和建筑，能够施放战争符咒，游戏开始时巫师必须设置超自然力量的储存与耗用。Shiny 野心勃勃地认为，这款游戏非凡的 AI 设定将为 RTS 带来革命。 （城市新网游戏频道）

《战争之岛》重燃战火

Blue Byte Software 最近宣布，现在起正式接受其网络游戏《战争之岛：安德西亚大战》Beta 版第二阶段测试的玩家申请。这一次将有更多新的测试员参与测试，以检验该公司这个游戏网站在扩大规模后能否保持稳定，同时也是对没能参与第一轮测试的热心玩家的一次补偿，想填申请表的朋友可以去 www.Bluebyte.net 看看。 （城市新网游戏频道）



Deus Ex 遭受政府黑手

Mac 机游戏出品商 Aspyr Media 最近宣布，广受赞誉的《杀出重围》（Deus Ex）将发布 Mac 金版，7 月 10 日至 7 月 17 日就可上市。这款游戏描述了政府特派员与肮脏的恐怖分子之间周旋的故事，有着强烈的现实隐喻色彩，据说为此曾受到美国国家安全局的恐吓。 （城市新网游戏频道）

Eidos 将 Anachronox 一分为二

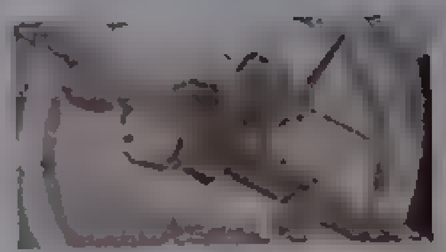
据报道，Eidos 已将 Ion Storm 的游戏 Anachronox 一分为二，理由是游戏内容对一款作品而言太多了些，今后 Ion Storm 将致力于游戏深度的挖掘，砍掉的那部分可能会制作一款续集，二者间关系之紧凑可想而知。 （城市新网游戏频道）

《暗黑破坏神 II》销量突破百万

Blizzard 近日带着胜利的口吻向媒体发表声明，《暗黑破坏神 II》在发售仅仅两周的时间内达到了全球 100 万套的销售成绩。此次总共发行了 200 万套游戏，还不包括一些经销商的新订单。根据 PC Data 的调查，在游戏发行的第一周，玩家们购买《暗黑破坏神 II》的比率占所有游戏销售量的 39%。

此外，《暗黑破坏神 II》在其他竞技舞台上也有杰出的表现，像 Battle.net 上的第一名角色，现在在 eBay 上已经叫价到 710 美元，远远超出起价的 250 美元。 （城市新网游戏频道）

Blue Byte 推出新款飞行游戏

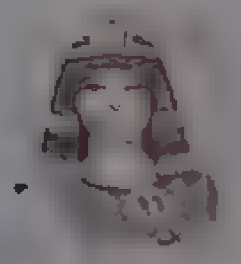


Blue Byte 即将发行由 Maddox Games 制作的最新飞行模拟游戏 IL2－Sturmovik，计划明年 2 月在 Blue Byte 的网络商店首发。这款游戏支持 32 名玩家同时进行 dogfight 死亡竞赛，其背景为二战时期前苏联与德国之间空前惨烈的大空战。玩家将驾驶 IL2 攻击德方坦克，游戏中有 MiG－3S、La－7S、Yak－7S 等总共 17 种战机备选，敌方 AI 控制的战机亦有 24 架之多。 （城市新网游戏频道）

Interplay 与 Wal Mart 结盟

Interplay 最近宣布与全球连锁商 Wal Mart 公司结成战略联盟，并将在后者的商铺中直销该公司的各款游戏软件，目前已有《博德之门 II》、《巨人卡布托》等作品摆上货架。这样一来，玩家将可以在第一时间玩到 Interplay 的顶尖大作，与此同时，Interplay 的网上和地域零售商仍在有条不紊地贯彻其销售方针。 （城市新网游戏频道）

《埃及艳后》上市了



据报道，Impressions Games 的《法老王》（Pharaoh）的资料片《埃及艳后》（Cleopatra）已经在北美上市，该资料片包括四个新的战役、更多的建筑物以及其他加强的地方。 （城市新网游戏频道）

合作网站	游趣网：http://www.gamejoy.net 城市新网游戏频道：http://game.mycity.com.cn	资料整理	Racer

SEGA 对盗版软件作出正式回应

针对 Dreamcast 盗版游戏的推出，日本世嘉宣传部发表声明，表明 SEGA 对此事的态度。SEGA 宣传部称，在 6 月底时 SEGA 就已经知道有这些盗版游戏的存在，也确定其中部分是可以正常使用的。以下一段是声明的具体内容："DC 盗版游戏软件的有关问题，SEGA 在上周(6 月末)已经获悉，如何可以令盗版游戏在 DC 上执行的技术正在研究中。至于因盗版游戏软件而起的一切主机问题 SEGA 将不会负责。SEGA 会从盗版软件制作者的破解技术着手，研究出对抗的方法。盗版游戏软件对 SEGA 及 Dreamcast 的知识产权侵害十分严重，日后 SEGA 将会慎重考虑通过法律途径追究有关责任。"

SEGA 有这样的回应是因为一些网站在较早时作出过一些对 SEGA 负面的报导，内容是指 SEGA 有心将技术泄漏，让盗版软件在市场上出现，从而令 DC 主机的销量上升。这样 SEGA 的营业额自然大幅提高，在推行网络计划时更加得心应手。SEGA 方面矢口否认，不过 DC 在世界各地的销量倒的确是有上升的趋势。

另据最新消息，SEGA 已经找到在网络上散布盗版 DC 开机码和盗版游戏的幕后组织 Utopia，该组织的所在地是德国。目前德国警方已展开逮捕两名重大嫌犯的行动。据说非法盗版的起源是因为美国一家生产 DC 周边设备的公司不小心将 DC 的开发工具遗失，导致不法集团有机可趁，至于是哪家公司则尚未确定。

FF9 发售简报

PS 上最后一款"最终幻想"系列的《最终幻想Ⅸ》7 月 7 日终于在日本发售了。出乎媒体的预测，此次发售并没有出现玩家彻夜排队等候发售的情景，涩谷车站前的 SHIBUYA TSUTAYA 电玩店在早上 6：30 分时，只有四五名玩家在苦苦等待，这让期待已久的媒体记者十分困惑，看来这与零售店和网络的预约销售关系密切。不过，时间过了早上 7 点以后，随着电车的陆续到站，玩家越来越多，终于排起了 150 人以上的长队，不愧是日本的国民 RPG。史克威尔公司的铃木尚社长也在早上来到发售现场，他表示，本来担心天气有问题，不过幸好没有下雨；但是天气预报说周末会有台风，看来大家只好在家玩《最终幻想Ⅸ》了(笑)。至今该游戏的美版发售日期尚未确定。

根据 SQUARE 公司的统计，FF9 发售当天创下了当日出货 260 万套的纪录。或许是由于 SQUARE 的铃木社长公开表示《最终幻想Ⅸ》的销量绝对有突破 300 万套的实力，东京证券交易市场的 SQUARE 公司股票价格随即大幅上扬，一度突破了 7000 日元

小巧的 PS One 上市

索尼电脑娱乐公司的便携 PS 游戏机 PS One7 月 7 日在日本面市。该机采用外部供电，使用 AC 适配器。控制器和通用 PS 手柄差不多，上面印有 PS One 标志。PS One 的 GUI 部分更加简单，不再伴随画面效果播放音乐。玩游戏时，读取 CD－ROM 的噪音也大大降低了。

许多玩家对这款只有约普通 PS 一半大小的主机抱有或多或少的疑问，其实这是完全没有必要的。这种迷你型 PS 主机运用了最新的技术，尽管体积小但的确和普通 PS 功能一样。索尼电脑娱乐公司计划今年秋季发售手机适配器，明年春季提供可连接 PS One 的液晶显示器。

东京秋季电玩展预报

日本计算机娱乐软件协会 (CESA) 发布了东京秋季电玩展的最终细节报告。这一极具期盼度的游戏盛会将于 9 月 22 日开幕，9 月 24 日结束。在东京幕张 Messe 召开的这次游戏展吸引了 63 家参展厂商(截止到 7 月 5 日)。基于从孩童到成人都能享受游戏的宗旨，本次展示会的主题是"生活的娱乐"(The Entertainment of Your Life)。

参展厂商照例包括柯纳米、卡普空、微软、Namco、Enix、世嘉、索尼、ASCII、Atlus、光荣、Bandai、Taito、Hudson、Ubisoft 等。然而著名的史克威尔公司计划不参加今年的东京秋季电玩展。该公司认为秋季展不是展示如 PS2 主机上"最终幻想"系列等新作的适当时机。史克威尔将在 2001 年的东京电玩展上以强大阵容出现，以配合公司的 Play Online 计划。

任天堂新主机消息更新

任天堂的次世代主机"海豚"将采用 DVD 媒体，这是大家都已经知道的事情，但是最近网上有消息称，任天堂为了防止盗版，将采用尺寸比普通光碟小的特殊 DVD 光碟。业界人士还指出，任天堂希望用这种做法来控制游戏开发商。另有消息称，"海豚"只是任天堂新主机的开发代号，新主机的名称将在 8 月 24 日正式公布，名为"Star Cube"。2000 年 8 月 25 日～8 月 27 日举办的"Space World 2000"展示会中将展示该主机的硬件性能和相关游戏。据悉，"Star Cube"去年年底便已经在美国专利局注册，注册的内容包括网上教育服务、游戏资讯发布、游戏发售、提供电脑及电视游戏下载等等。

SONY 开发大容量 CD－ROM

近日，索尼公司发表了一款名为为 DDCD(Double Density Compact Disc)的特殊 CD，容量高达 1.3G，较之世嘉 DC 所使用的 GD－ROM 的容量还要大。SONY 预定今年 9 月开始和著名 CD－ROM 制造商 Philips 公司一起生产这种类型的 CD。

除此以外，SONY 还会发行同类型的 CD－R 和 CD－RW。这些新型的 DDCD 只能在专用光驱或是刻录机上运行，这种新型光驱和刻录机可以运行普通的 CD。SONY 表示将会在刻录机里加入防盗版措施。

《电脑战机》系列即将结束

SEGA 公司的著名机器人对战游戏《电脑战机 (VIRTUAON)》系列；在街机和家用机版本的不俗表现获得了玩家的好评。然而日本方面最近传来消息，世嘉决定对该系列做一终结。《电脑战机》开发部门(AM3)的制作人员表示，《电脑战机 OT 5.66》版将是该系列的最后一部游戏。他还表示虽然《电脑战机》系列即将结束，但从明年开始该部门将陆续开发新的作品，其中很有可能会出现以机器人格斗为主题的游戏。

《鬼武者》开场 CG 获 SIGGRAPH 大奖

近日，CAPCOM 公司将在 11 月推出的 PS2 动作冒险大作《鬼武者》的游戏片头动画，获得了美国 CG 学会 SIGGRAPH 的最优秀奖。

由美国计算机协会主办的 SIGGRAPH 是世界上最大最权威的 CG 评选，CAPCOM 制作的《鬼武者》的片头 CG 在 COMPUTER ANIMETION FESTIVAL 参展的 650 余个作品中，以压倒性的高水准获得最优秀奖。从图片中可以看到，由金城武扮演的主角明智左马介同众多武士激战的场面非常引人入胜。游戏的制作人稻船敬对于此次获奖表示非常高兴，他强调 CG 只是游戏的一部分，游戏最重要的地方还是游戏性。他对《鬼武者》充满信心。

在此之前，NAMCO 公司制作的 PS2 游戏《铁拳 TT》的 CG 也曾入选"SIGGRAPH"。

《梦幻劲歌》发售日决定

街机热作《梦幻劲歌》(DreamAudition)终于登陆 PS2，这也是 PS2 上第一款唱歌游戏。这款由 JALECO 公司发售的游戏，发售日确定在 8 月 3 日。《梦幻劲歌》是要考验玩家的乐感及节奏感的音乐游戏，玩家必须跟著伴奏的快慢而感变自己的歌唱节奏，就像是在唱 KTV 一样，但是变化却很丰富，乐趣也很多。PS2 版不仅保持了街机模式，还加入了独创模式，收录了包括宇多田光、SPEED 以及恰克和飞鸟等流行大腕的 100 首歌曲。

8 月 3 日当天，将会捆绑发售麦克风以及麦克接口，价格不菲，要 10800 日元。

《生化危机》粉墨登场

7 月 12 日，日本东京艺术剧院上演了一出改编自卡普空公司招牌作品《生化危机》的舞台剧，吸引了大批玩家前来观赏。

这出名为《生化危机零年》的舞台剧，取材自《生化危机》游戏的内容，由日本著名剧作家三宅裕司率领的剧团主演。在剧场上演该剧的同时，剧场外还在兜售各类《生化危机》系列游戏的周边纪念品，真是生化迷的节日。据悉这出舞台剧将在日本 8 个城市进行巡回上演。

PS2 的 EMAIL 软件计划

光荣公司的子公司 Elgo Soft 在光荣正式决定进军 PlayStation2 网络游戏后，于 7 月 12 日发表了一款 PS2 的电子邮件软件"Comic Mail"。该软件能自动配合玩家所写的 E－mail 用不同情绪符号来表达，其中应用到的图片全部由知名的插画家进行绘制。这款"Comic Mail"预计将于年内推出。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

正版还未上市 "破坏神"已被"暗黑"

奥美电子(武汉)有限公司的律师张嘉翊近日代表该公司发表声明，严正指责国内某些非法出版商盗版其代理产品《暗黑破坏神Ⅱ》的行为。

据了解，奥美公司是美国暴雪(Blizzard)公司电子游戏出版物在中国大陆唯一的合法版权代理商。其代理的游戏大作《暗黑破坏神Ⅱ》正版产品还未上市，一些不法之徒竟公然以盗版冒充正版在市场上公开销售，严重损害了消费者和《暗黑破坏神Ⅱ》合法版权持有人奥美公司的正当权益。

为此，奥美公司提醒广大消费者注意辨别产品真伪，并称《暗黑破坏神Ⅱ》中国合法正版即将上市，已上当购买了盗版的消费者可向当地有关部门举报，向销售商退货并索取一倍价款的赔偿。

"暗黑"玩偶开始征订

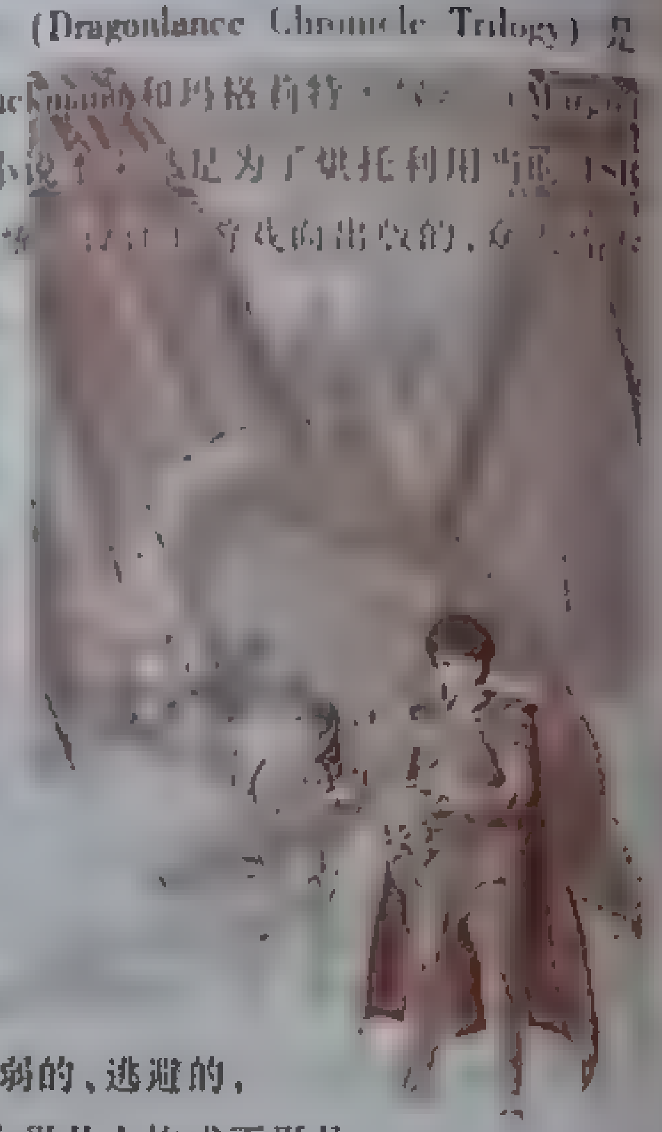
一部好游戏能给商家带来丰厚的利润，其周边产品更是商机无限，它所带来的利益有时甚至会超过游戏本身，这样的例子在世界各地有很多，特别是日本。家用电脑的普及也培养起了庞大的游戏发烧群体，可以说，中国的游戏周边产品市场已趋成熟。

据来自奥美电子的消息，随着游戏大作《暗黑破坏神Ⅱ》的上市，暴雪公司将同时推出《暗黑破坏神Ⅱ》人物模型总共10万套(毁模一次生产)，中国大陆分配到了1000套，每套三个角色模型，均以塑胶材料制作，高6英寸，四肢可活动，部分装备可拼插。

这几年中国已经出现了大量的"暗黑"迷，1000套对这个群体来说可谓微乎其微，有兴趣的玩家可要抓紧时间了。

"龙枪"三部曲即将上市

《龙枪编年史》三部曲(Dragonlance Chronicle Trilogy)是由崔西·希克曼(Tracy Hickman)和玛格丽特·魏丝(Margaret Weis)撰写的小说，这套小说[illegible]是为了烘托利用当时TSR的专家级《龙与地下城》系统[illegible]游戏而出版的，[illegible]看好这部作品，岂料小说推出后引起了极大轰动，连续登上纽约时报畅销书排行榜达数十周之久，衍生之作、外传、前传更是不停地推出，成为TSR生产线中唯一历久不衰的作品。



它真实地刻画出了每一个主角的内心世界，在"龙枪"的世界中，善良、正义与邪恶并不是绝对的，善良有可能是懦弱的、逃避的，邪恶也可能是温情的、人性的。由平凡人构成不平凡的历史，这正是《龙枪编年史》最精彩、最吸引人的地方。

据悉，这部小说已由第三波公司引入国内，不久即将上市。

《烽火三国Ⅱ》即将上市

继代理发行武侠RPG《笑傲江湖》后，中青旅创先软件的另一部国产即时策略游戏《烽火三国Ⅱ》又将于8月与广大玩家见面。

据了解，《烽火三国Ⅱ》由中青旅创先软件公司自己组织人力，历经一年多时间研发制作而成。这是一款策略及战略并重的全新模式游戏，综合了策略和即时策略游戏的众多优点。比较特别的是，无论在内政还是战斗上都采用了即时制，玩家不能再象以前玩策略游戏那样，只进行内政管理就万事无忧了，而是必须抢在敌人进攻前管理好城市，并随时作好战斗的准备。游戏有数十种宝物可供搜寻，二十余种武将技可供学习，还有建筑与兵种的升级等创新设计

电子艺界再推经典超值价游戏

时至暑期，电子艺界特别推出了一些经典、超值价格的游戏产品，它们分别是《F-15》、《野兽与乡巴佬》(中文版)、《入侵者》、《失落大地》(中文版)、《疯狂大脚车Ⅱ》、《摩托世界锦标赛》、《半人马座》、《FIFA足球经理》(中文版)、《车王争霸Ⅴ》等，价格从28元到48元不等，感兴趣的朋友可要注意啦!

《谜之宠物》8月登场

上海主旗新科技有限公司曾以5CD、50元的超低价位发行《神秘岛Ⅱ》，此次该公司和天骄创作室再次联手推出的是一款集模拟经营、养成和竞技于一体的游戏——《谜之宠物》。

据悉，《谜之宠物》的策划、制作全部由国人担纲完成，是一款可以在轻松愉悦的氛围中让玩家尽情展现聪明才智的游戏。故事发生在20XX年，原来倍受宠爱的猫狗等宠物被一群新兴宠物所取代，人们以拥有它们为时尚，宠物店之间的竞争也进入了白热化。作为一名朝气蓬勃、胸怀伟略的年轻人，玩家要不失时机地抓住这个商机，经营好自己的宠物店。《谜之宠物》还吸收了万智牌中的精髓，在游戏中加入了宠物收集与图鉴的功能，50余种可爱的卡通宠物造型会给爱好收集的玩家带来无穷的乐趣与满足感。

西部边陲再燃"星际"烽火

由奥美电子授权的《星际争霸：母巢之战》新疆首届网络大赛自5月28日进行预赛以来，在新疆各界引起了广泛影响，乌鲁木齐市政府有关领导及公安、文化管理等部门亦对此次活动非常关注。经与各方磋商和严格的审核，大赛正式冠名为"新丝路杯新疆首届网络大赛"，并于6月25日举行了隆重的开幕仪式

由于此次大赛在新疆是首次尝试并且是以公益活动的形式推出，为了扩大影响，提高观众的参与意识，主办单位修改了大赛规则，将其分为网络知识竞赛和实际操作技能测评两个部分。参赛选手要参加网络知识的考核，主办者还将不定期地为观众举办网络知识讲座、网络知识有奖问答等活动，普及网络知识，以取得政府部门的支持

据悉，此项赛事将历时三个月，预赛期将延长到8月25日，复赛定于9月9日至9月10日，9月23日将举行决赛。

"剑侠"作客263

7月16日晚，在北京嘉里中心首都在线游戏网工作室，《剑侠情缘Ⅱ》的两位特邀嘉宾裘新先生和谢雨欣小姐与网友们见面。在一个半小时的时间里，近1000名关心《剑侠情缘Ⅱ》及谢雨欣的网们友与两位嘉宾进行了愉快热烈的在线聊天，共提出2000多个问题。金山公司的裘新回答网友说："至7月6日，《剑侠情缘Ⅱ》的销량已接近16万套；金山公司的下一个游戏产品将是《剑侠情缘Ⅱ》完美结局白金典藏版，还会推出西山居音乐MP3和《剑侠情缘》精彩CD专辑。"谢雨欣也表示，此次与金山的合作拓宽了她的演艺路子，她对自己演唱的《天仙子》这首歌非常喜欢，并希望能与金山公司再次合作。

第三代Rio播放器面世

7月19日，S3公司在京发布了第三代Rio数码音频播放器Rio 600，这是这家著名的图形芯片供应商重新定位为数码家电供应商后一次重要的产品发布。

Rio 600除了具有上一代Rio产品采用的USB接口等特性外，在外形上采用了人体工学设计，可换彩壳，突出了时尚性和个性化。在容量上，Rio 600配备了32MB闪存，可存储1小时的数码音乐，并具有极大的可扩充性；在功能上，Rio 600支持MP3、WMA等多种音频格式。

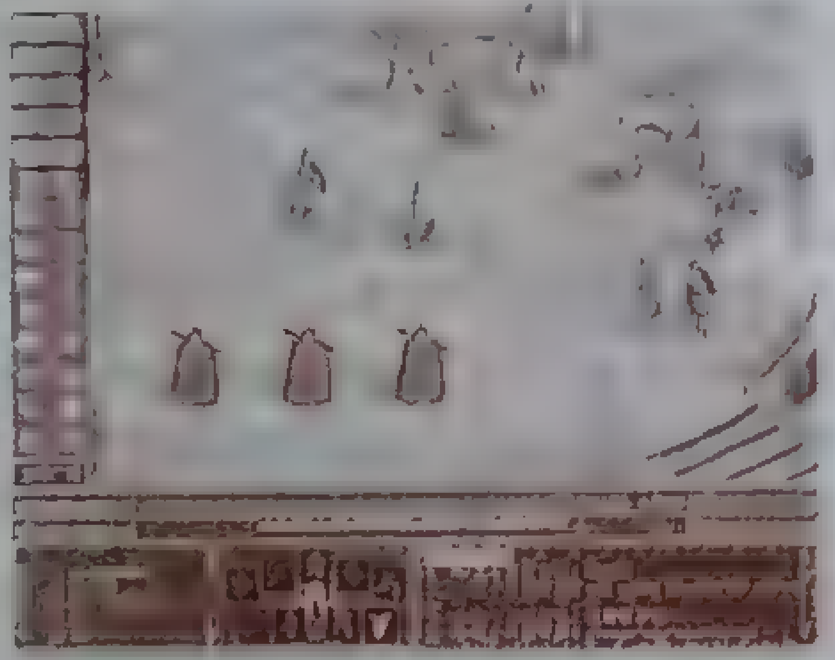
在发布会上，S3公司亚太区销售副总裁邓一帆先生还介绍了S3公司对Rio品牌的长期发展战略，即通过广泛的授权以及与众多厂商合作开发新产品，将Rio品牌扩展到更多消费时尚市场。

联想推出新版《幸福之家》

为了让中小学生渡过一个快乐、充实的暑假，联想软件近期全新推出了五款专门针对中小学生研制开发的幸福之家系列软件——《幸福视聆通》、《幸福上网通》、《幸福五笔通》、《幸福单词通》和《幸福家事通》，内容涵盖娱乐、上网、打字、学英语及必备生活常识等几大方面，可以让中小学生全面尝试和感受愉悦、充实的电脑生活，度过一个全新的暑假。

中华游戏网携手内地 ISP

为拓展中国内地的网络游戏市场，台湾智冠科技有限公司投资 1.5 亿元成立了网络游戏公司——中华网络股份有限公司，并于 7 月 6 日邀请了中国内地上百家 ISP 齐聚北京，积极洽谈网络游戏市场的合作模式，并在现场签署合作意向书，如此大型的网络游戏合作计划在中国尚属首次。



据悉，智冠公司将运用其在全球的所有资源，协助中华网络公司架设华人最大的游戏网站——中华游戏网(www.chinesegamer.net)，从服务器到客户端，该网站将完全由中华网络的游戏工程师自行研发，首套主打游戏为《网络三国》，预计将吸引 100 万名网民。中华网络预计在全球主要华人市场架设超过 100 套游戏服务器，网络上将可同时容纳 1 万名以上玩家上线。

ATI 发布 RADEON

近日，ATI 科技公司在微软公司一年一度的视窗硬件工程研讨会（WINHEC）上发布了一颗用于桌上电脑的强力图形处理芯片——RADEON。

据悉，对高阶游戏与 3D 工作站的图形处理而言，这种芯片的 3D 加速技术是一大飞跃。RADEON 拥有全世界最快的几何转换、视野裁剪与光源效应（TCL）的硬几何运算引擎，势必带动另一波新世代的 3D 应用程序及游戏软件的研发和创新。

电脑上的收录机

一种新的语音合成技术近日由北京博欣文科技发展公司开发成功，利用这种技术制作的软件《电脑播音员 2.0》能够把文字、书籍读给使用者，使大家可以在电脑上随意选择文章和书籍来听。

据了解，利用这款软件朗读文章的准确率很高，发音准确、清晰、流畅，无论是 TXT 文档、WORD 文档还是 Internet 文档都可以使用该软件进行全文朗读，非常适合经常使用电脑校对稿件和喜欢阅读电子书籍的"懒人们"。

中国城市上网家庭突破 400 万

为全面了解我国互联网的发展情况，北京美兰德信息公司通过国内首次网下调查的方式，开展了代表全部中国地级以上城市市区居民上网状况的调查。根据去年以来采用分层不等概率多阶段抽样、入户调查结果所获得的随机性很好的电话号码，由受过专业培训的访问员于 2000 年 6 月 3 日至 15 日进行了电话调查，此次调查的结果可代表中国大陆 30 个省、自治区、直辖市(西藏暂缺)的地级及以上城市市区的有电话家庭，约 4000 万户，1.25 亿人。

据统计，目前全国地级及以上城市市区居民上网家庭已超过 430 万户，其中沿海地区的上网家庭数量远远超过其他地区，分别是南方内陆、北方内陆的 3.2 倍和 4.3 倍，是西北内陆 22.4 倍。

音箱也升级

创新公司最近推出一款新型多媒体音箱——PC Works 4.1 可升级音箱，该产品由两个卫星音箱和一个低音炮组成，但它与先前的 PC Works2.1 音箱有显著区别，它所使用的低音炮内置四声道功放，因此可以支持四声道音箱系统。当市场上四声道系统成为主流，用户考虑要紧跟潮流时，完全不必重新购买，只要再连接一对立体声音箱就可以轻松升级为四声道音箱了。创新公司还专门准备了一套 PC Works 升级配件，它是由与 PC Works 规格相同的两个后置音箱组成的，同时包括一根四声道音量控制线

微星召开 2000 年夏季新品发布会

主板大厂微星科技 6 月 20 日至 28 日在上海、北京、南京、武汉、广州、成都、沈阳等七大城市召开了 2000 年夏季新产品发布会。板卡方面，最引人注目的是基于 Intel 815(E)芯片组的两款主板 815E Pro 与 815 Pro，K7T Pro 则是国内推出的首款支持 AMD Thounderbird 及 Duron 处理器的主板，694D Pro 是一款性价比很高的平民级服务器主板，还有采用 PM133 芯片组及 i840 的主板等；在其他产品方面，微星还推出了 MS－5205 顶置盒、MS－5204 称瘦客户机及 MS－2000 PDA 等多种产品。

洪恩学英语软件陆续上市

近日，北京金洪恩公司再次推出了一系列新型的英语学习软件。

《洪恩洋话连篇》是该公司继《洪恩 GOGO 学英语》之后推出的又一套 VCD 版本的教学光盘，它由北京电视台王牌栏目力邀著名英语专家倾力制作，注重学习心理与技巧的结合，一改传统教学方式，由风趣幽默的英语专家和主持人全程倾情表演"脱口秀"，带领学习者进入趣味英语世界。

《洪恩英语在线杂志》是金洪恩公司结合互联网的教学理念制作的，是洪恩在线(www.hongen.com)金牌栏目"轻松英语"的经典再现，也是中国.COM 资源与传统媒介结合的一次重大尝试。

《从零开始》主要面向英语基础教差或从没有学过英语而急切渴望提高英语水平的人群，全程由生动可爱的动画人物用标准美语演绎而成，在每个部分的学习测试中还添加了拼图等趣味游戏，使学习者可以很快掌握一定的英语词汇量、常用句型、情景会话等英语知识，帮其迅速解决实际应用中遇到的问题。

"玩一玩"邀您共度中国情人节

"玩一玩"网站（WWW.wan1wan.com.cn）是由北京乐讯技术开发有限公司、台湾世新集团、美国硅谷的 NDS 集团在京组建的，该网站近期进行了一系列改版，主要内容有影视娱乐频道、游戏频道、时尚频道、北京攻略、玩玩庙等。

据悉，该网站将持续不断地推出适合年轻人口味的新栏目，2000 年 8 月 6 日(七月初七)，他们将推出"玩一玩"邀您一起过中国情人节的活动，此外还将有在线游戏推出，逐步建立成一个供人们在紧张工作学习之余放松一下的在虚拟休闲社区。

《智能狂拼》免费试用

据报道，中文之星《智能狂拼》软件将于近日开始向全国发放 50 万套试用版，以征集消费者的意见和建议。《智能狂拼》是中文之星公司开发研制的一套智能化中文输入软件，它以拼音整句输入的方法解决中文输入问题，正确率高达 95%。该软件将通过多种途径向消费者发放，自 7 月 29 日起，可以从中文之星公司指定代理商处免费领取，同时还将通过免费寄送以及通过各大媒体配套光盘提供给消费者，将意见和建议反馈给该公司的试用者将有机会获得相关奖励。

致福新品上市

致福讯息最近推出了其 Super5 速霸系列 Modem 产品，包括速霸 SM－800(Rockwell 芯片)、速霸 SM－700(TI 芯片)、速霸 SM－600(Topic 芯片)、速霸内置卡(Motorola 芯片)等四款产品，适合小型企业及追求品牌与品质的个人用户使用。

继成功引进 GVC 品牌"猫"之后，致福讯息还在大陆市场推出了超级魔碟 50 速光驱，这款全金属机芯的光驱采用了多种最新技术，秉承了致福一贯的高品质风格，并以非常经济的价位推向市场，展示了致福雄厚的技术研发实力和强大的生产能力。

技嘉新品齐登场

技嘉科技最近发布了一系列硬件、软件新产品。硬件分别是采用 Intel 815 芯片组的 GA－6OXM7 主板及采用 AMD 751/756 芯片组的 GA－7IXE4 主板。@BIOS 和 Easy Tuner Ⅲ是两款工具软件，用户通过@BIOS 可以从因特网自动下载和更新 BIOS，避免了到相应网站寻找 BIOS 程序的麻烦，并可以在 Windows 下实现对主板 BIOS 的保存和更新，Easy Tuner Ⅲ则是一款超频工具，可以充分发挥系统的潜能。

"大手"推出数字化方向盘

北京贝翰德电脑技术有限公司在升期推出了一款数字方向盘——大手方向盘 BF－100。传统的方向盘除方向控制、油门、刹车功能外，只有四个控制键，在复杂的赛车游戏中许多功能无法实现。BF－100 采用数字技术，控制键多达 16 个，不仅可以实现鸣笛、开灯、换挡等功能，更可以加入头盔转向、视角切换等增强功能，适用于任何赛车、飞行等游戏。此外，BF－100 的每一个按键功能都可由用户自由定义，给用户提供了更广阔的应用空间。

实达 1＋"衣"活动全面展开

近日，实达再次将其主打产品 LQ－1900K 打印机推向台前，向用户展示这款经典打印机的魅力。从 7 月 13 日到 8 月 31 日，实达公司将在全国范围内针对 LQ－1900K 进行主题为"经典打印，真情回馈"的 LQ－1900K 1＋"衣"夏季促销活动，即购买一台 LQ－1900K，可获得一件高档 T 恤衫。

国内最新游戏上市速递

上市日期：2000 年 08 月

本栏编辑 Racer

本期力作：
异域惊魂曲(中文版)

异域惊魂曲(中文版)

游戏类型	RPG
出品公司	Interplay/BlackIsle
上市代理	[illegible]
系统要求	P166/32MB
游戏容量	4 CD
参考价格	待定

1997 年，Black Isle 的《异尘余生》勇获当年的最佳角色扮演游戏奖，1998 年其旗下的《博得之门》又获得该年度最佳角色扮演游戏奖。到了 1999 年，各个方面都再上一个台阶的《异域惊魂曲》又一次登上了该年度最佳角色扮演游戏的宝座。由此可见，《异域惊魂曲》无可置疑的是一款精品中的精品。

这是一款标准的基于 TSR 的《龙与地下城》系列的角色扮演游戏，它那神秘的世界，宏伟的场景，华丽的效果画面，变幻莫测的游戏主线，引人入胜的故事情节，创意非凡的物品和 NPC 设定，无不代表了未来美式角色扮演游戏的发展方向。相信当你进入到这个游戏中时，当你为解开游戏主角的不死之谜而不断探索时，你会情不自禁地将自己融入这个魔幻的世界中去

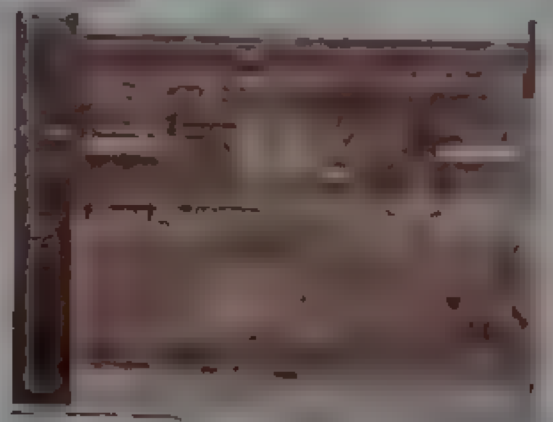
欧洲冠军杯足球 2000

游戏类型	运动
出品公司	Eidos
上市代理	[illegible]三[illegible]
系统要求	P233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	[illegible]

欧锦赛刚刚落下帷幕，意大利队的球迷们还未从惊诧与失落中解脱出来，或许这款《欧洲冠军杯足球 2000》能够使他们重燃激情。

游戏中的所有球队均是参赛球队的原班人马，炙手可热的明星将由玩家指挥，提供了从 1968～1999 年冠军杯的决赛，给每支当年获得亚军的队伍一个改变历史的机会，玩家的功勋也将永载史册。游戏画面拟真度很高，色彩和构图都十分出色，球员动作更加丰富、活泼。这款游戏的音效表现也很好，无论是观众的欢呼声，还是球员撞击的声音，都可以听得非常清楚，玩家可以充分感受到现场的热烈及紧张气氛。这款游戏还提供了创建功能，玩家除了可以按部就班地进行冠军杯比赛外，还可以选择欧洲杯、国内联赛和俱乐部比赛，将欧洲所有重大赛事一网打尽。

冠军足球经理 2000



游戏类型	[illegible]
出品公司	Eidos
上市代理	第三波
系统要求	P133/16MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥98

《冠军足球经理》系列一直是以数据资料详尽著称的，这款最新的《冠军足球经理 2000》则更将这点表现到了极至，游戏中共收录了近 20000 名球员、100 多个国家队和几千个不同等级俱乐部的资料，给玩家的感觉就好象是在看一本足球历史教科书。

在这款游戏中，玩家除可进行球员转会、训练安排、阵容设计、指挥比赛等这些其他同类游戏共有的工作之外，还更加细致地模拟了一位足球经理的日常工作。比如，玩家可以对违规球员进行处罚，给球员起绰号、策反其他俱乐部中的球员、邀请其他球队来打锦标赛等等。玩家可以对比赛的战术进行细致的设计，从球队的整体战术到每名球员在比赛中的责任和踢法，都可以进行安排。

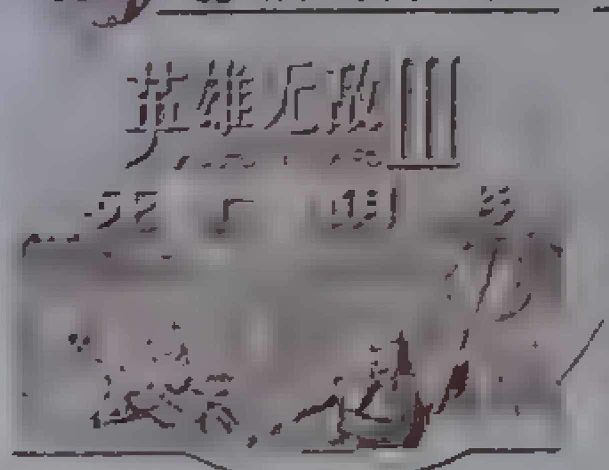
游戏包括了欧洲冠军杯、联盟杯、欧洲锦标赛、世界杯预选赛等著名赛事，使玩家仿佛置身于一个庞大而真实的足球世界中。

虚拟人生 II

游戏类型	休闲
出品公司	明日工作室(漂亮宝贝游戏)
上市代理	新天地
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥35

去年曾在国内创造了 13 万套销量的国产休闲游戏《虚拟人生》的第二代就要在本月登场了。明日工作室不但全面改进了游戏的图形质量，为游戏制作了精彩的 CG 动画，而且各种新设计、新系统层出不穷，并加入了乐趣无穷的双人游戏模式。在《虚拟人生 II》中，玩家可选择剧情或休闲模式在 7 大关卡中与电脑或朋友对战，地图不但有各种分支剧情，还有各种天气和景致的变化；增强的职业系统将备有不同的地图技、必杀技、职业技等等，职业不同在战斗、经济、命运方面的差异将更加明显；游戏新增系统中最有特色的是怪兽系统，在这里互相竞争的玩家都可以拥有怪兽，可以让怪兽升级，去占领地图上的怪兽街区，购买怪兽街区股票，获得股票收益。不仅要提防对手在股市上兴风作浪，还可能与对手进行怪兽大比拼呦！

魔法门之英雄无敌 III：死亡阴影(中文版)



游戏类型	[illegible]
出品公司	New World Computing
上市代理	[illegible]软件
系统要求	P133/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

这款游戏是《魔法门之英雄无敌 III》的第二个资料片。故事讲述的是桑得罗——一个饥饿而残忍的恶魔——利用手中那两个充满魔法的神器统治了 Antagarich 大陆，然而四个英勇的战士出现了，他们必须找到预言中神秘的天使之剑，才能对抗桑得罗手下人数众多并且力量强大的怪物。

游戏中有全新的 8 种城镇，增加了护城河的攻击点和设置路障的新功能，包括 86 个任务，并附加了 38 张新地图和 7 场新战役。16 个英雄、145 个战斗单位、23 种中立生物、138 种魔法物品可供玩家自由选择。

8 名玩家可以通过各种目前已经支持的连线模式进行对战，新的地图和战役编辑器更加强大。

近距离作战 IV 阿登反击战

游戏类型	[illegible]
出品公司	Atmic Games
上市代理	[illegible]
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	[illegible]

《近距离作战 IV 阿登反击战》不仅在图象质量上较其前作有了很大的改善，在真实度方面也大大加强，并且更加突出了战术战略的作用。游戏讲述的是 1944.11.24—1945.1 这段时间内纳粹德国在比利时阿登森林一带向盟军发动的一场战役，德军要尽快在盟军薄弱的防线上找到突破口，形成第二次敦克尔克，而盟军则要死守待援。玩家只能运用各自手上有限的兵力进行作战，胜负的关键就在于玩家的指挥手段了。

这款游戏的画面解析度最高可达 1600x1280，所有地图均根据卫星照片绘制，全新的战斗系统可让玩家充分了解战争的整个过程。游戏提供的任务生成器允许玩家自行设计任务，还可以通过各种连网方式进行两人之间的较量。

万王之王

游戏类型	角色扮演
出品公司	雷爵资讯
上市代理	华彩软件
系统要求	P II233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥19(首发平装版)

《万王之王》(King Of Kings)是雷爵资讯开发、华彩软件代理发行的一款由中国人自行开发，将传统文字 MUD 转变成动态网络实境的全中文 3D 图形化大型网络角色扮演游戏，可同时容纳万人联机。

你还在一个孤独地面对 PC 吗?你还在不辞辛苦地玩文字 MUD 吗？这款全中文化的网络游戏或许能够给你带来更多的乐趣。有点遗憾的是，虽然整个游戏是全中文化的，但故事背景却不是中国，而是设定在中世纪的欧洲大陆，不过相信玩过欧美游戏的玩家并不会对这种体系感到陌生。

上市烽火

网络三国

游戏类型	角色扮演
出品公司	中华[illegible]
上市代理	[illegible]
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

《网络三国》是一款互动式的角色扮演游戏，在虚拟的三国网络世界，玩家面对的不再是冷冰冰的电脑，而是来自其他地区的真实玩家

作为一款网络游戏，《网络三国》无疑具有更强的文化亲合力，加之全部中文化的操作界面及简繁体文字自动统一技术的应用，给全世界华人玩家提供了一个更广阔的交流和娱乐空间。

大家一定注意到了，本期"上市烽火"中介绍了两款网络游戏，看来国内各大厂商早已看中了网络游戏这个巨大的市场，随着技术的进步，国内的网络游戏事业一定会快速发展

大刀(中文版)

游戏类型	动作
出品公司	Ion Storm
上市代理	第三波/世纪[illegible]
系统要求	P233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥68

《大刀》(Daikatana)是《毁灭战士》和《雷神之锤》的创始人约翰·罗梅罗(John Romero)在离开 id Soft 自建 Ion Storm 后制作的一款动作游戏。根据罗梅罗的说法，市面上充斥着各式各样《毁灭战士》和《雷神之锤》类型的第一人称游戏，但多数缺乏内涵。他的梦想是改变这个状况，创造一套华丽且独特的单人射击游戏。不过这套游戏的确让人等待了太长的时间，自计划曝光以来，至今已达两年之久。也许正是由于时间的问题，拖得越久，人们的期望值越高，以至《大刀》正式上市后的反响并不是很好。不过话说回来，这把"大刀"毕竟是由约翰·罗梅罗亲手打造的，比起多数同类游戏来还是要强上不少，仍有不少可取之处

据悉，这款游戏已经由国内代理商进行了汉化，相信这对玩家了解剧情会有更大的帮助。

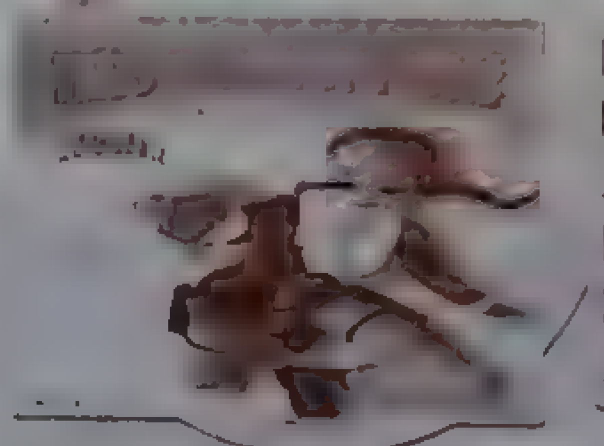
危机最前线

游戏类型	动作
出品公司	Illusion Softworks
上市代理	[illegible]
系统要求	P166/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥60

这款由捷克 Illusion Softworks 小组推出的《危机最前线》(Hidden & Dangerous)完美结合了《三角洲特种部队》和《盟军敢死队》的优点，创造了一种全新的游戏模式。玩家可以从四十位盟军突击队员中选择四名精英进行控制，并能任意切换队形与人员，游戏还提供三种视角切换，包括第一、第三人称及俯视等，供玩家进行协调作战。

这款游戏详细考究了二次世界大战的真实资料，包含大量的战场地形、制服、车辆、建筑物及武器等，游戏中出现的所有物件皆是根据历史资料制作而成，场景涵盖诺曼底、德国、意大利及多瑙河等，更穿插许多工厂、水坝、沼泽、地下洞穴、原野及河流，幅员相当广阔

古墓丽影:失落的神器



游戏类型	动作冒险
出品公司	Eidos
上市代理	第三波/世纪[illegible]
系统要求	P133/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	[illegible]

这款游戏是《古墓丽影》系列的最新作品，它延续《古墓丽影Ⅲ》的剧情，那一代中已经暗示了失落神器的秘密。根据传闻，第五项神器 Hand of Rathmore 是开启神秘的终极流星력力量的关键钥匙。劳拉得知这失落的古代神器就在苏格兰的迷雾下，韦拉德博士的 Loch Ness 庄园中，为了避免这股力量被邪恶势力运用，劳拉再次踏上了冒险的征程。游戏地点将从韦拉德的苏格兰城堡到浪潮汹涌的法国沿海，让玩家尽情体会欧罗巴风情

相对前作而言，这一代的场景变得更漂亮了，质感也更为细腻。游戏中增加了多种敌人角色，再次考验玩家们的反应和智慧。在游戏设计上完全秉承了《古墓丽影Ⅲ》的特点，玩家可以在熟悉的环境中一展身手

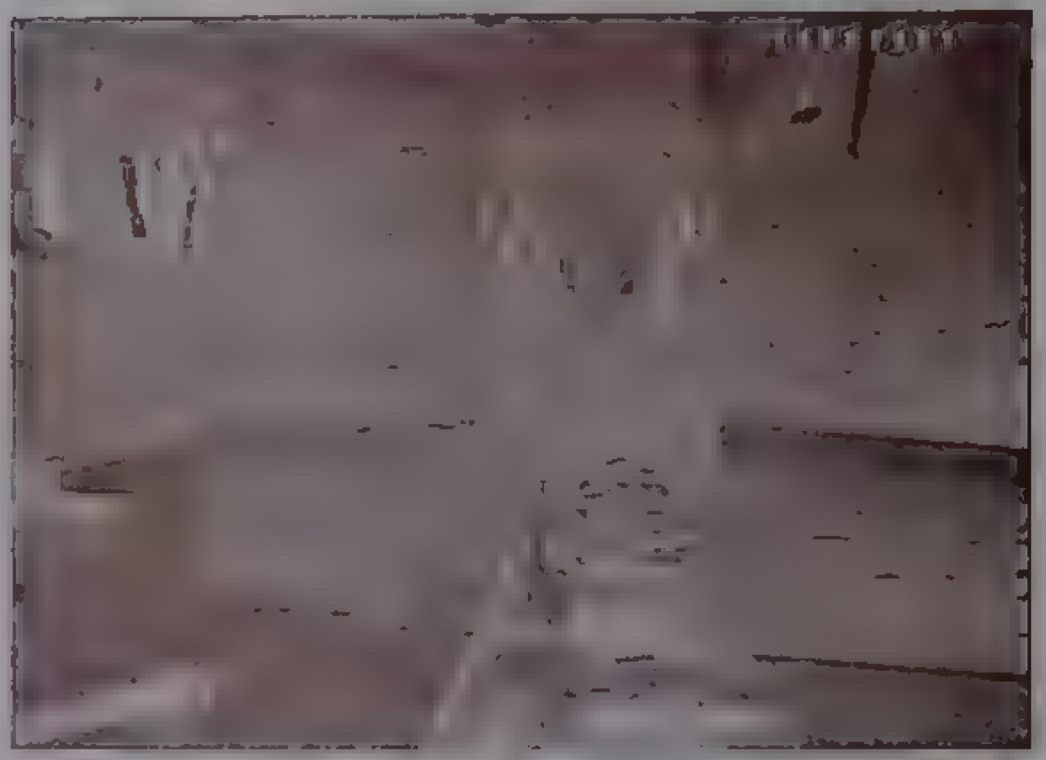
游戏名称：Dragon's Lair 3D
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：Dragonstone
上市日期：2001年第一季度
期待程度：★★★☆

文/木头　编辑/石子

这是一款历史极其悠久的卡通冒险游戏，相信资深的游戏玩家一定不会陌生，想当年它和《波斯王子》系列都是笔者电脑中的常客。游戏中的主角 Dirk 是一位勇敢的骑士，为了救出被绑架的 Daphne 公主，与邪恶的巫师展开了你死我活的较量。在冒险途中，我们这位俊乎乎的英雄经常会做出一些非常搞笑的动作，给笔者留下了深刻的印象。而现在，《龙穴》也和《波斯王子》一样被改编成了 3D 游戏，同时，游戏制作者还表示："这款游戏将保留原作的卡通风格"，这使笔者着实为之兴奋

首先要说的是，《龙穴 3D》中的三维场景全部都是通过实时运算产生的，而不是事先绘制好的。那些曾经在《龙穴》中出现过的人物和建筑，也同样存在于《龙穴 3D》中，但是他们的样貌却是经由 3D 处理后重新绘制的。制作组认为，保持游戏原有的卡通风貌是非常重要的，因为《龙穴》迷们同时也是卡通迷，他们对游戏效果相当在乎，因此《龙穴 3D》将维持老的游戏风格，只不过采用新技术来实现而已

《龙穴 3D》的故事情节依然是英雄救美，为了救出自己的心上人，Dirk 必须冒着生命危险进入巫师的城堡，闯过巫师设下的道道陷阱和危机四伏的地区，如蜥蜴国王巢穴(Lizard King's Lair)、闪电骑士巢穴(Electric Knight's Lair)和锅炉房(Cauldron Room)等等。

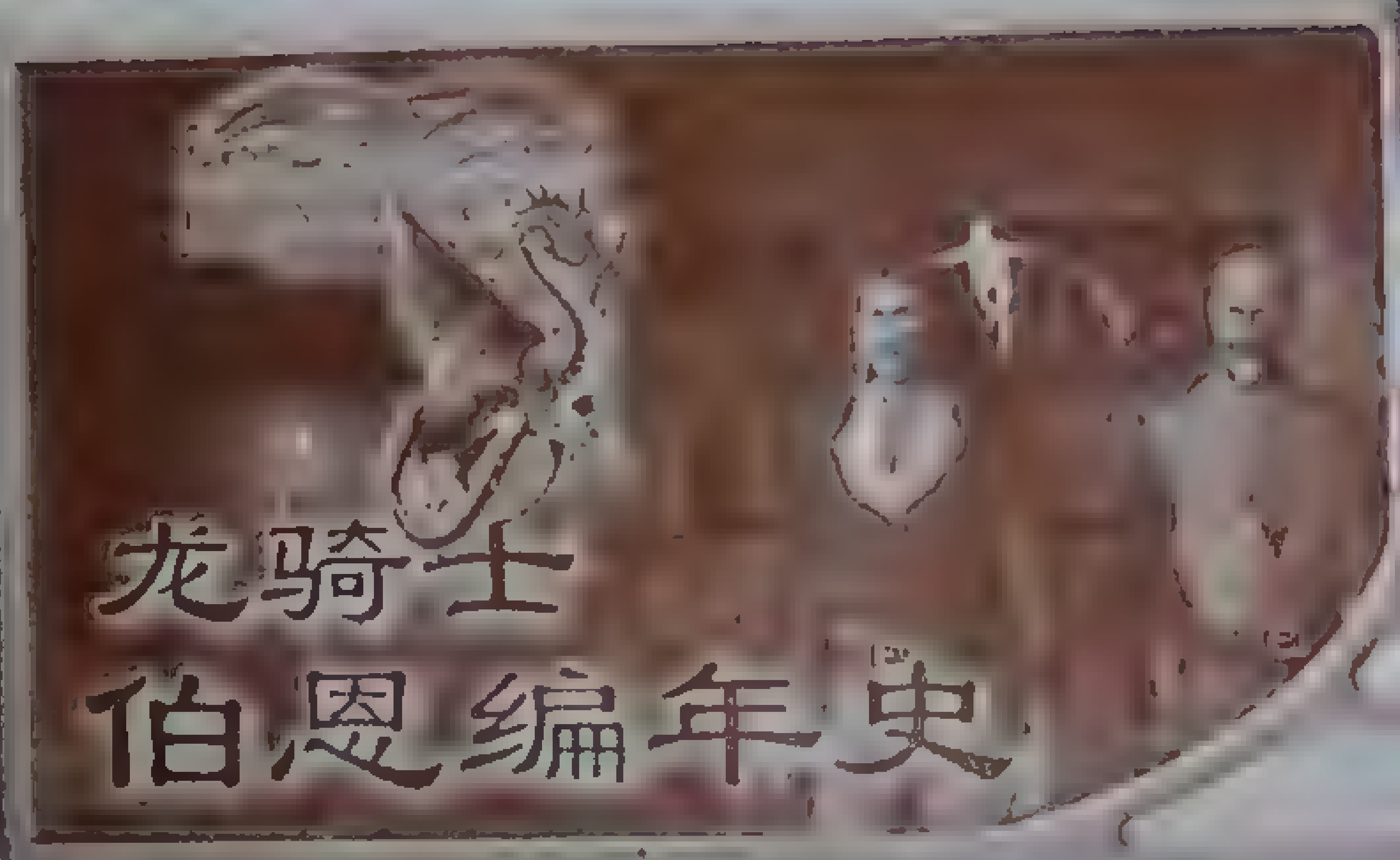


游戏富有很强的幽默感，玩家不会见到任何血腥和暴力的场面。虽然在游戏中 Dirk 随时可能死亡(就象其他角色一样)，不过，他死前的表现却是五花八门，极为夸张：我们的英雄会大笑着坠入万丈深渊；或者脑袋被木棍砸出一串星星后以非常滑稽的动作倒下。总之，卡通漫画上的幽默笑料贯穿着游戏的始终。

在游戏中，Dirk 可以自由地朝 3 个方向移动，这意味着他可以做许多以前没有做过的动作，除了行走，还可以跑、跳、原地旋转。作为一款动作冒险游戏，《龙穴 3D》中会有大量的战斗，Dirk 可以装备的武器种类(如剑、斧和弓箭等)也比以前多许多。另外在《龙穴 3D》中还特别为 Dirk 加入了力量槽功能，可以给他带来许多新的能力。在战斗中，Dirk 拥有多达 15 种的特殊移动方式，掌握起来有一定的难度，但这并不是非掌握不可的，除非玩家选择"困难"模式进行游戏。和前代一样，Dirk 在《龙穴 3D》中从来不说话，尽管他睡觉时还是喜欢打呼噜，他拥有一把可以信赖的剑，而这次这把剑被赋予了各种神奇的魔力，只要 Dirk 将力量槽加满，这把剑就会发生改变，成为一把极具破坏力、威力惊人的武器

《龙穴 3D》提供了 3 种不同的难度模式，经典模式玩起来和原先的游戏非常相似，Dirk 必须再次经过那些熟悉的老房间，所有的动作和谜题还是以 2D 为主；高级模式则是真正 3D 模式下的游戏，玩家必须在三维层面上重新审视游戏中的谜题；困难模式无疑是高难度的挑战，在这种模式下 Dirk 简直就象个杂技演员，玩家必须学会他所有的动作，而且必须找到所有的秘密地点后才能进入下一关。

Dragonstone 小组暗示说，如果《龙穴 3D》表现出色的话，他们将会把同样历史悠久的卡通冒险游戏《太空英豪》(SPACE ACE)也改编成 3D 版。就象老歌重唱、老电影重拍一样，笔者甚至由此期望，有朝一日能见到那些 80 年代深受玩家喜爱的老游戏，重获新生的景象，那将是何等的温馨啊。



龙骑士 伯恩编年史

游戏名称：Dragonriders. Chronicles Of Pern
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：Ubi Soft
上市日期：2000年第4季度
期待程度：★★★★

文/木头　编辑/石子

《龙骑士》是由Ubi Soft公司制作的一款第三人称动作冒险游戏，改编自美国著名科幻作家Anne Mccaffrey的代表作《伯恩的龙骑士》(Dragonriders of Pern)。

复杂的故事背景

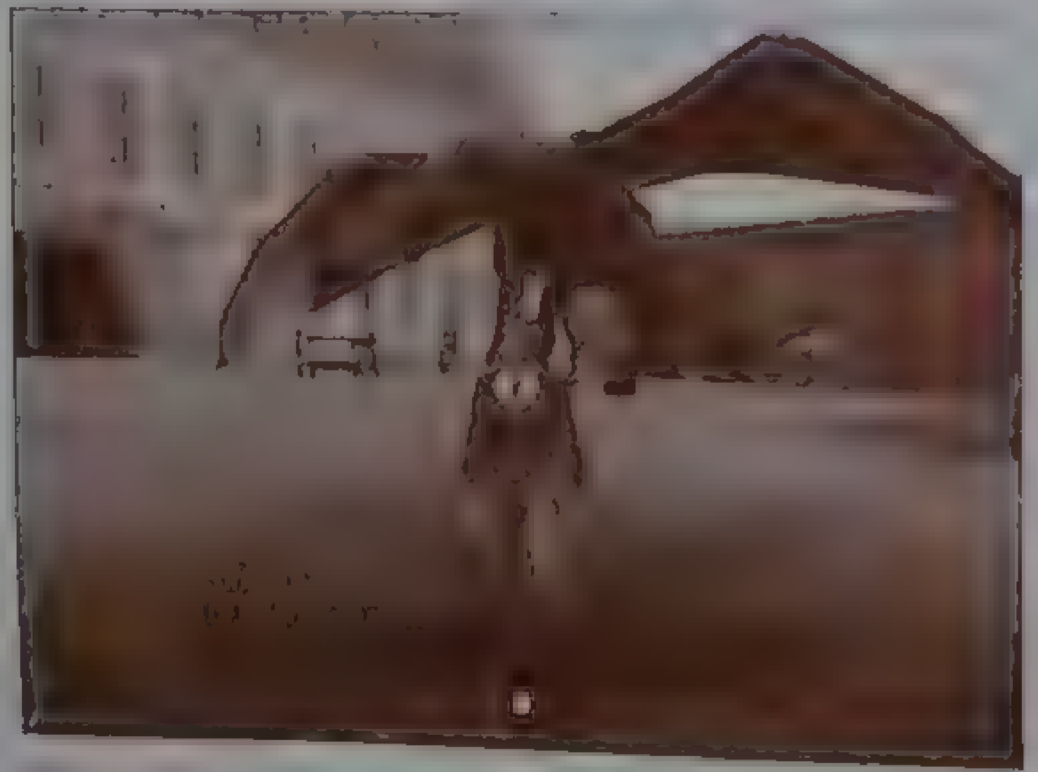
由于小说规模宏大，所以游戏只截取了其中的部分章节作为故事背景

游戏的故事开始于地球遭受毁灭之后，少数幸存者驾驶着光速飞船来到了气候条件和地球类似的行星伯恩（Pern）上重建家园。然而，不幸再次降临，一颗不明身份的小行星突然闯入伯恩的轨道，擦地面而过，所到之处一片灰烬。更可怕的是，小行星上携带了一种能释放巨毒的有机物，它随着行星碎片掉落在伯恩上，混在雨和空气中让人防不胜防，只要人类的皮肤接触到这种物质，就会立即中毒死去　人类再次面临灭顶之灾

人类在尝试了所有的方法，并以惊人的速度消耗完他们的资源储备之后，问题依然没有得到解决。最后，他们不得不再次离开他们辛苦耕耘多年的家园，被迫躲进北半球巨大的山洞里苟延残喘。

龙骑士的诞生

当人们还在想方设法对付这突如其来的灾难时，一个偶然的机会，几名玩耍的儿童发现了一只“蜥蜴”状的怪物，它有一双肉翅，会飞，而且还能从嘴中喷出火球来　于是，人们很快便把它和“龙”联系在一起了，并且通过几年的基因改造，成功地改变了这些蜥蜴的基因，使它们成为真正意义上的“龙”。它们不仅可以载人，而且可以通过心灵感应与骑手进行交流，将龙与骑手真正地融为一体。随着时间的推移，人和龙的数量都在增加，而人类也逐渐恢复了元气，开始着手改变自己的命运



首先，他们设法改变小行星的运行轨道，然后乘飞龙来到祖先留下的光速飞船上，将上面的光子发动机安置在小行星的表面。由发动机释放出来的反物质，迅速在小行星表面产生了湮没效应，那个危害伯恩长达几个世纪的小行星，刹那间消失得无影无踪。伯恩终于又恢复了和平和宁静。

此后，龙骑士们则作为一个纪律严明的组织得以保留下来，居住在名为Weyr的大陆上。龙骑士的领导层由Weyr女王——金龙骑士（骑一头金色的母龙），和她的丈夫——青龙骑士（坐骑是一头青龙，它和女王的金龙也是一对）组成。

就这样经过了几个世纪，女王早已仙逝，新的领导者D' Knor(由玩家扮演)，是通过自身不懈的努力爬到青龙骑士的宝座上的（不知道这时的金龙骑士是谁？）。这时，在龙骑士中爆发了一场骚乱，弱小的低等级龙骑士几乎全被杀死，剩下的都是一些强悍的高级龙骑士。尽管骚乱最终被平息下来，但其根源并未完全消除，它就象是埋藏在龙骑士之间的定时炸弹，随时都有可能彻底毁掉前辈辛苦经营了几百年的龙骑士家族。为了消除这场隐藏的危机，D' Knor决定出去寻求世外高人的帮助，玩家的冒险也将从这里展开。

游戏新感觉

从游戏设定及画面上看，《龙骑士》和去年Surreal制作的《龙女》(Drakan: Order Of The Flame)有些相似——都是第三人称冒险游戏，而且都有一头龙作为其忠实的助手。不同之处在于，《龙骑士》的剧情是完全开放的，因为游戏的最终目的玩家一开始就已明了，至于如何解决问题则由玩家自己决定

另外，在冒险途中，还有大量的分支任务。从这方面看，《龙骑士》和那些典型的ARPG如《博德之门》有着不少相似之处。

在游戏中，玩家可以通过学习和交谈掌握各种技能，通过战斗获得经验点和其他战利品，并可以靠升级来提高自己各方面的能力。除此之外，同伴Smanth(就是那头龙）也可以升级，以获得各种经验和技能。Smanth不仅是玩家最可靠的盟友，有时也会变成玩家的一部分。根据Weyr传统，龙和龙骑士是绝对不可以分开的，如果龙骑士死了，龙会立刻化为乌有；如果龙死了，龙骑士就必须立刻自杀，除非他有能够让他继续活下去的依靠。

骑龙的感觉是非常爽的，玩过《龙女》的玩家一定深有体会。你可以骑着龙到任何想要去的地方，而且当你进入建筑或洞穴等龙无法进入的地方时，他就会缩小到原来的大小，并进入你的大脑，真正做到与你合二为一。

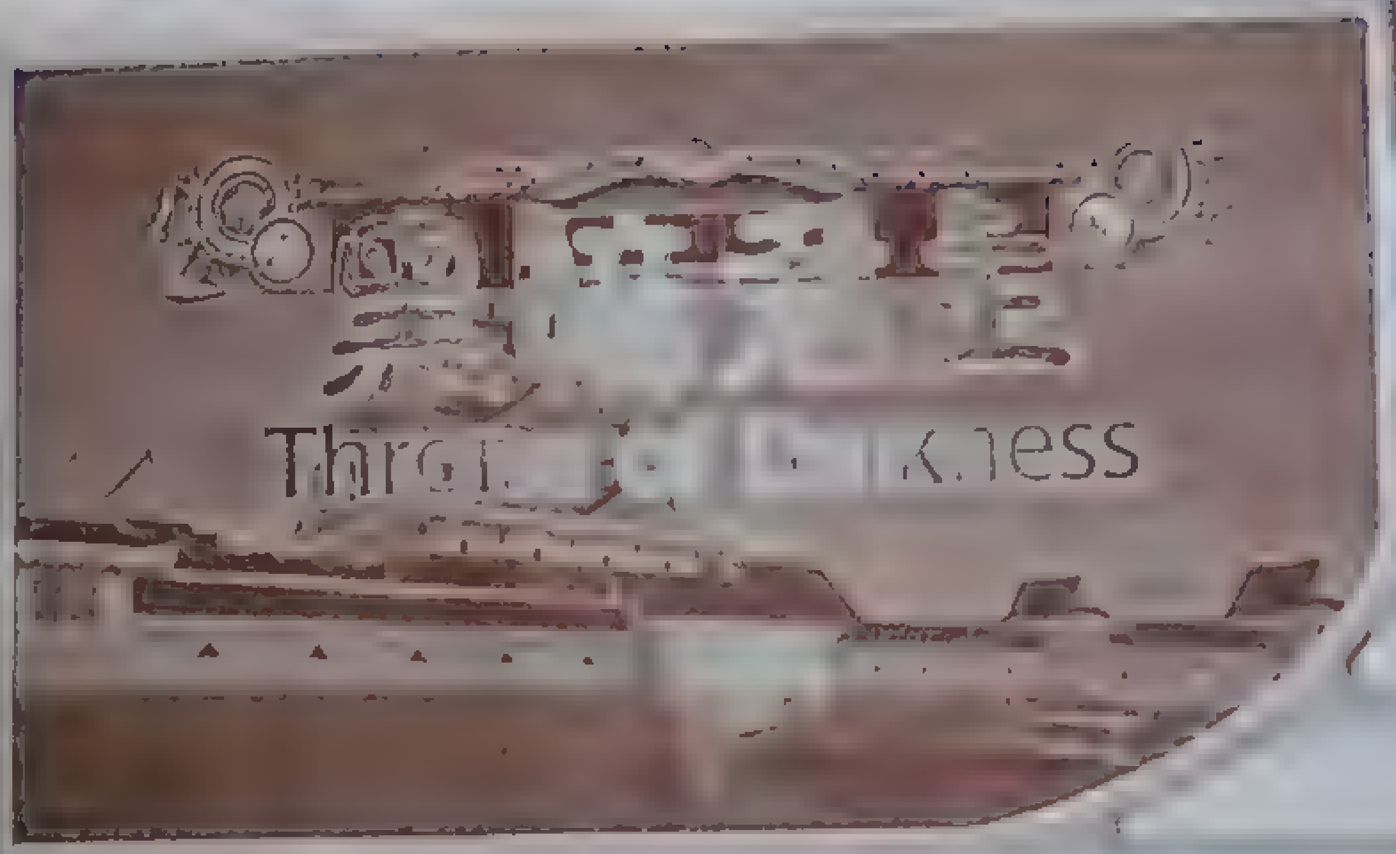
《龙骑士》中的建筑和周遭环境都是严格按照小说的描写进行绘制的，威严壮观的Weyr刻画得逼真传神，给人留下了深刻印象。游戏的战斗场面同样出色，玩家可以使用多种不同的武器，如木棍、匕首和长剑，同时还拥有多种攻击模式，除了普通的劈砍以外，还可以用剑刺穿敌人的身体，然后飞起一脚将他踢到空中。

游戏采用的视角和《古墓丽影》非常相似，玩家可以自由转动视角以便仔细观察某个物体或仅仅是观察周围的环境。当玩家进入某条狭窄的通道或处在角落时，视角会自动进行调整以便看清前方的道路。

在《龙骑士》中，时间概念非常强，游戏中不仅有日夜交替的变化，而且对所要完成的任务也有时间的限制，因为龙骑士的骚乱随时都可能发生，从而导致Game Over。这同时也是最吸引玩家的因素之一，在好奇心的驱使下，玩家们会对故事的结局无比的期待。最后到底发生了什么事情？龙骑士之间矛盾是如何化解的？为了更好地理解这款游戏，读一读Anne Mccaffrey的小说是非常必要的。

期待中的担忧

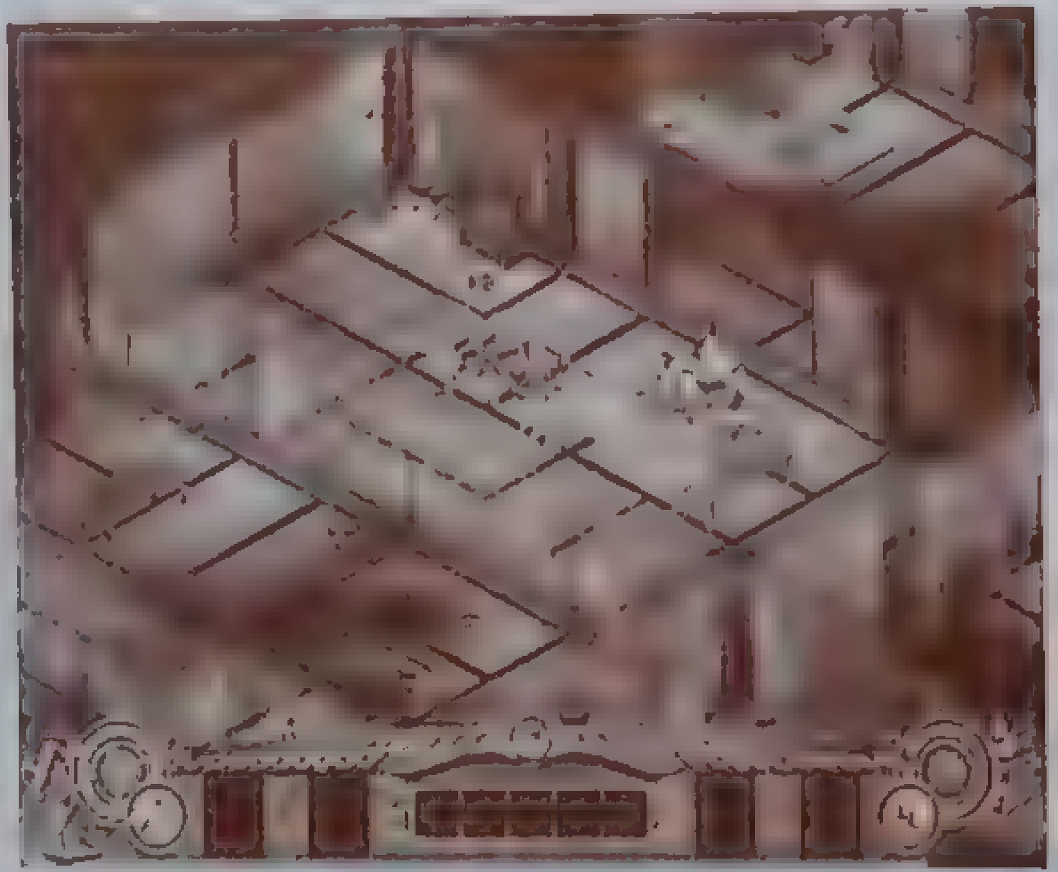
对于玩家来说，目前最担心的是Ubi Soft是否会将这部名著改得一团糟。据说，这次改编工作得到了Mccaffrey本人的大力协助。尽管如此，这仍是一项艰巨的工作，不知道制作组所塑造的伯恩世界，是否就是那个令人们熟悉而亲切的世界？另外就是，这样一部冒险巨著没有改编成一款规模宏大的3D冒险游戏，不免让人感到惋惜。■



游戏名称：Throne of Darkness
游戏类型：角色扮演（RP）
制作公司：Click Entertainment
上市时间：2000年夏
期待程度：★★★★

文/枫茗轩 今心　编辑/石子

设计一款蕴涵着神秘东方文化背景的游戏，一直是欧美游戏制作公司即感兴趣又觉棘手的事情，毕竟其中牵扯了太多的历史和文化细节，做起来总不象“龙与地下城”那么得心应手。不过最近，继EA公司的《将军：全面战争》问世之后，又一款以日本的史实及神话传说为背景的游戏《黑暗君主》在美国旧金山诞生了。



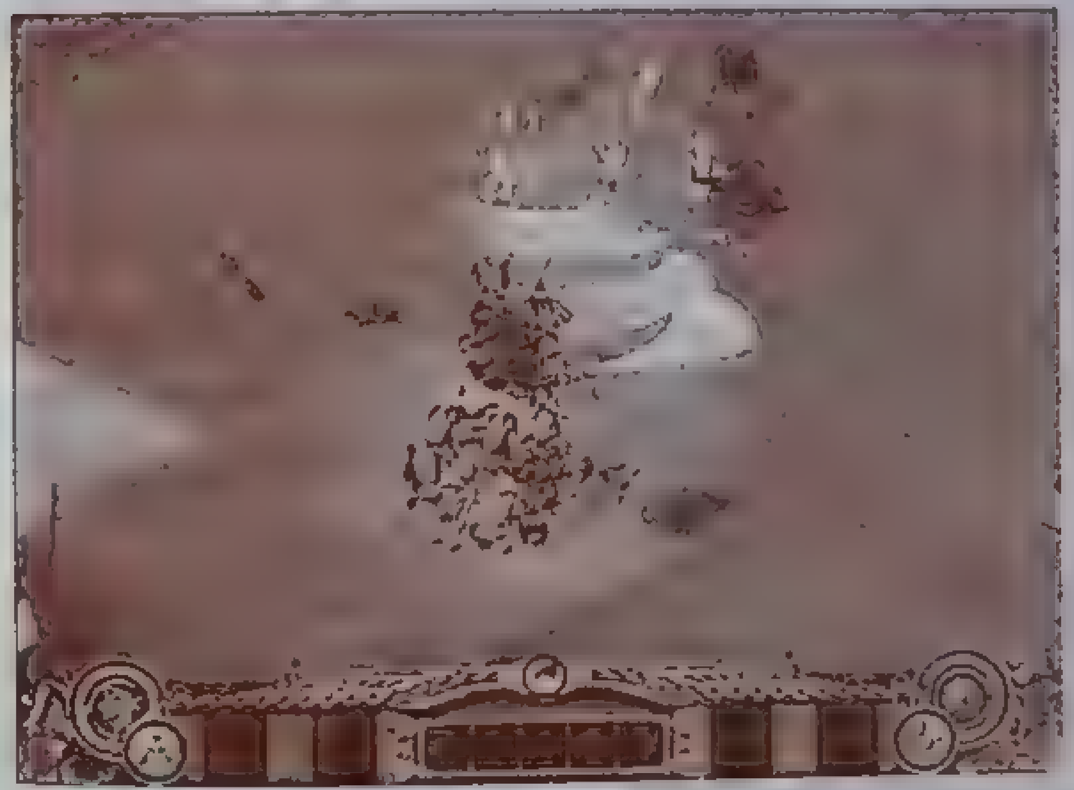
在介绍这款动作角色扮演游戏之前，我们有必要先来了解一下它的制作公司——点击娱乐（Click Entertainment）想必，大家对《暗黑破坏神》（Diablo）的制作组成员与Blizzard分道扬镳之事，已早有耳闻了。当初毅然选择离开的两个人Doron Gartner和Ben Haas，在旧金山成立了他们自己的游戏制作公司，就是点击娱乐，而该公司推出的首款代表作便是风格极似《Diablo》的《黑暗君主》。从游戏制作的细致程度及技术水平上看，它甚至比《Diablo 2》更为出色，也许我们可以将之理解成是对《Diablo》系列的一种挑战吧

《黑暗君主》的故事发生在动荡不安的日本封建时期。在那个年代里，坐镇中央的“将军”和雄据四方的“大名”，共同组成了国家的统治阶层并维持着一种微妙的平衡关系。然而，一场突如其来的变故打破了这种平衡，作为最高统治者的“将军”突然被一股邪恶的神秘力量所控制，成为了黑暗君主。丧失人性的他，决定借助手中的权利和由一群怪物组成的军队，消灭其他的人类势力，而最先受害的就是那些地位仅次于将军的大名们。

游戏中，玩家将作为4位大名中的一位登场。当然，面对邪恶势力的威胁，自保和拯救无辜生灵是玩家的职责，除了阻止黑暗君主的疯狂计划之外，还要想尽办法恢复将军的人类本色。由于大名的势力较弱，不可能依靠常规军事力量与黑暗君主抗衡，玩家唯一的选择就是组织一支精干的突击队潜入敌人内部，接近并瓦解他们。游戏中将有7位身怀绝技的勇士与玩家同行。依据勇士所具备的不同特长，他们各自归于不同的职业类别：首领（Leader），全队的核心人物，负责行动策略的制定；忍者（Ninjia），神出鬼没的杀手，隐蔽性高是他的主要特点；巫师（Wizard），擅长各种防御性和攻击性魔法的使用；弓箭手（Archer），使用日本传统的弓箭，队伍中不可缺少的远距离攻击手；大力士

（Brick），拥有超过常人的力量，生命力极强；剑术家（Swordsman），天生的斗士，具备超强的近距离格斗能力；狂战士（Berserker），不折不扣的杀人机器。虽然7位勇士的存在会贯穿游戏始终，但是每次玩家只能从中挑选4位投入不同关卡的战斗，而如何根据任务性质和难度选择适合的伙伴，将是游戏带给玩家的最大的策略挑战，也是其独创的特色之一。与7位勇士相对应的，则是黑暗君主麾下庞大的怪兽军团，其中包括广泛出现于日本神话故事里的饿鬼、龙、独角兽等等。

游戏的另一个特色在于制作者为游戏所设计的新颖战斗系统——“Play-calling”。据说，这套新的操作系统的灵感来自EA的某个足球游戏，玩家可以象玩《FIFA》那样，通过快捷键和鼠标对参战队员下达各种预先编排好的指令，或者根据敌人的种类和数量即时改变作战策略。例如：当玩家面对那些散兵游勇时，大可以利用集中攻击的指令将敌人逐个收拾掉；而当玩家遇到数量较多且具备远程攻击能力的敌人时，则可采用伏击战术分散敌人的火力，先包围它们，然后再慢慢收缩包围圈。



《黑暗君主》中的勇士在杀死各种怪兽后，也同样有机会得到各种道具装备，但这并不绝对。有时，玩家不会得到现成的东西，取而代之的是怪兽的皮毛或内脏等“原材料”，它们可以在指定的地点由专人组合炼制成具备各种特殊功效的物品装备

作为一款优秀的角色扮演游戏，庞大复杂的分支剧情是必不可少的。在《黑暗君主》中，游戏制作者将向玩家提供两种类型的分支剧情：一种被称为角色剧情，另一种则被称为战略剧情。角色剧情，顾名思义就是与7位勇士中的某位有着特殊的关联。当某个角色独立完成了有关他的剧情之后，就能获得比平常战斗多几倍的经验值和一些稀有道具，从而达到快速提升角色能力的目的。至于战略剧情，则是与整个游戏故事主线息息相关的分支情节，这些剧情不仅需要队伍中的所有成员通力合作才能完成，并且也同时影响着之后的剧情发展和难易程度。

作为《Diablo》的同类游戏，最受欢迎的多人连线游戏自然是必不可少的内容。不过在这方面，《黑暗君主》甚至做得更复杂，目前已知的多人模式包括：死亡竞赛、夺旗以及组队模式。值得一提的是，其中的多人组队模式很象是“攻山头”的游戏。在这种模式下，玩家4人一组向黑暗君主挑战，谁先干掉他，谁就拥

有了他的全部法术和能力，同时也成为新的黑暗君主，并为维护自己的地位与其他组队的玩家对战。这无疑将使那些争强好胜的玩家为之拼尽全力。预计游戏问世后，还将同时支持35人的在线混战。

事实上，玩家完全可以将《黑暗君主》理解成一款故事发生在日本的《Diablo》。不过，配以日本历史背景和神话题材，再加上多种创新的《黑暗君主》，在上市之前也具备了某种独特的吸引力。希望这种吸引力能够一直持续到玩家们亲身体验游戏的那一刻。■

游戏名称：I'm Going in
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Innerloop
上市日期：2000年10月
期待程度：★★★★

文/流星雨 徐罡　编辑/石子

近几年，第一人称射击游戏的重点已经逐步转向提高游戏真实感和策略性上，主要代表作有《彩虹6号》和《霹雳小组Ⅲ》等，这些游戏不再过分专注游戏细节的刻画，而更重视吸引玩家们的兴趣，这些游戏制作组，广泛听取了游戏评论家的意见，他们认为："目前许多模拟现实的动作类游戏，都在开始选单上大作文章，而使玩家也不得不在进入游戏之前花费很多的时间来设定角色，与此相比，真正的游戏可玩性却没有丝毫的进步。"最近，位于挪威的Innerloop工作室，也以一款融合了《半条命》的快速移动和《彩虹6号》的真实感的游戏——《夺命特工》（最近欧美似乎很流行用句子做游戏标题，不过这却给翻译造成了很大的困扰。因此，"I'm going in"的中文名称至今无法确定，也有媒体将其直译成《我要近来了》），明确了他们支持简化动作游戏开始菜单的观点

《夺命特工》的故事背景是这样的：一名前克格勃女上校在苏联解体后失去了理智，开始疯狂倒卖俄罗斯的军火，甚至打起了盗窃核武器的主意。为了阻止上校的行动，NATO(北约)派出了一位超级特工"琼斯"，与上校一伙展开了周旋。游戏中，玩家扮演的琼斯将穿越欧亚大陆，完成多达20个任务，包括侦察，暗杀、破坏敌军重要设施等等。游戏采用第一人称主视角进行，这与Konami公司大名鼎鼎的《燃烧战车》非常相似。

在大多数情况下，与玩家一起合作的是一位名叫"安雅"的姑娘，她是玩家与总指挥部联络的中枢。在每次行动之前，她都会对任务内容作简单介绍，其中也包括玩家在执行任务时可能遇到的困难及最佳解决办法和诀窍。在游戏中，玩家还会遇到其他的伙伴，并得到他们的帮助。这里所有的角色，都由专业的配音演员为之配音

《夺命特工》的游戏风格与几年前的《神偷》非常相似，琼斯一开始几乎没有任何武器可以使用，玩家必须在任务中歼灭敌人并取得他们的武器装备和给养。例如：有一个任务是让琼斯去营救被关押在敌军基地里的一名军官。一开始，琼斯只有一把Glock 17、一把MP5小型冲锋枪和一把匕首，而且弹药的数量远远不够用来进行长时间的消耗战。事实上，整个游戏中可用的武器并不少，如AK－47、乌兹冲锋枪、MP5SD、伯朗宁M2HB自动手枪、M16A2系列枪械、"手提钻"自动散弹枪、Glock 17、"沙漠之鹰"自动手枪，以及杀伤力极强的地雷和手榴弹等等。但是，玩家能找到的却只有寥寥数种，使用最频繁的就是AK－47了（这还是从一名士兵的尸体上捡来的）。

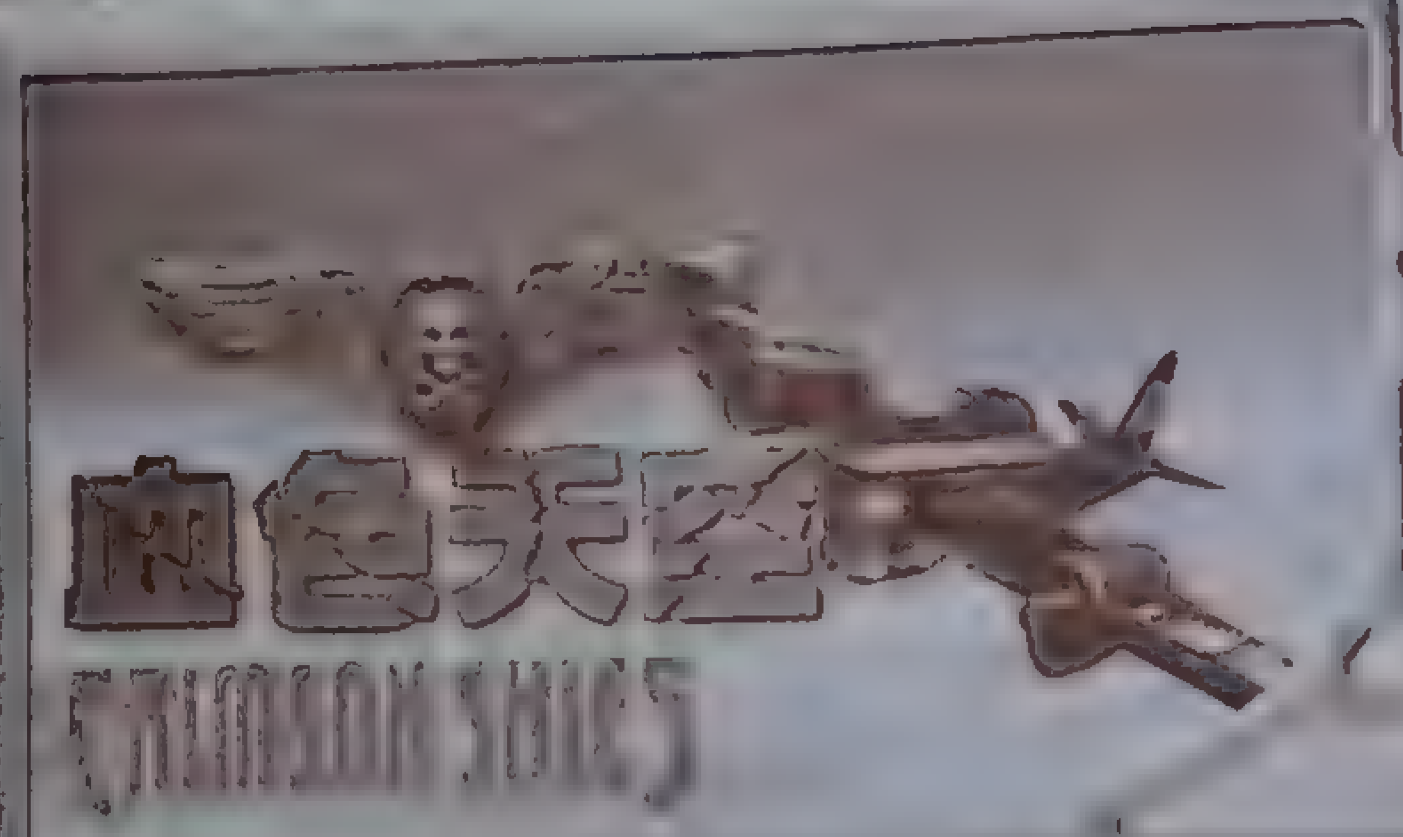
游戏中，获得弹药的唯一办法就是从敌人的尸体上捡。这似乎是一种恶性循环：为了获得更多的弹药和武器，就必须不断地"浪费"弹药——与敌人厮杀。当然，玩家也可以采取更简单的方法节约弹药，那就是用偷的。不过，这事说起来容易，做起来难。敌军基地里到处都是巡逻兵和监视摄像机，大多数士兵都坚守在兵营里，而不会轻易跑出来，除非拉响警报。除了躲避巡逻兵的移动视野，玩家还要小心翼翼地破坏那些监视摄像机，稍有疏漏就会碰响警报。困难的是，《夺命特工》并不象《燃烧战车》那样能看到监视器的视野，多数情况下玩家只能凭直觉行动。制作组对此解释说："虽然取消敌人的视野将增加游戏的难度，但这正好可以体现其真实的一面，我们希望它能带给玩家更多的紧张和刺激，同时也可提高游戏对那些个中高手的吸引力。"

游戏中的另一个难点是：玩家的任务常常会出乎意料的改变。例如：在营救军官的任务中，玩家必须穿越敌军基地搭救被关在另一头的军官。可是，当你艰难地躲开一切障碍来到监狱时，却会失望地发现军官已经被转移了。这时，只能通过敌军的飞行日志来获得更确切的消息。不过，敌人不会坐等你的行动，他们会想尽一切办法转移人质。这关的取胜关键是，利用控制塔上的重型机枪封锁通往机场和控制塔的道路。如果玩家不幸被敌人发现，会立刻受到重型装甲车的攻击。那样的话，问题会更加麻烦。玩家必须潜入基地的无线电发射台，通过无线电遥控装甲车，命令它待命或巡逻……由此可见，游戏中的一切并不完全掌握在玩家的手中，因为敌军的智商不低，所以时刻都不能掉以轻心。

《夺命特工》的多数任务都是在户外进行的，而且地图范围非常大，即使琼斯以最快的速度前进，从地图的一头跑到另一头也要花上一段时间。为了设计这些雄壮的场面，制作组将飞行模拟游戏的环境渲染技术，移植到了动作游戏中。游戏使用了经纬坐标来绘制户外场景，以求达到更精确的层次效果，从建筑到车辆都使用了大量的多边形贴图，使得每样东西看上去都十分细腻而尽善尽美。

美中不足的是，由于需要处理大量的贴图和光影，使得游戏目前只能在Voodoo5 5500显卡支持的机器上运行，而对于其他一些稍慢的3dfx显卡，即使是在安装了奔腾Ⅲ处理器的机器上也效果欠佳。所以，制作组现在的工作就是修正游戏的驱动程序，以使它能够得到更多3D显卡的支持。

曾经体验过《燃烧战车》的刺激感觉的玩家，一定会对《夺命特工》这种真正的间谍行动方式心动不已——有时候，偷偷摸摸比横冲直撞更能摄人心魄。虽然在显卡的支持上尚待改进，但游戏的画面质量、音效等总体面貌还是不错的。因此，笔者一直在祈祷：希望游戏制作组能多体谅我们这些平民百姓的心情，真正将游戏的硬件要求降下来，以便能有更多的玩家加入《夺命特工》的行列。■



游戏名称:Crimson Skies
游戏类型:模拟[SI]
制作公司:Zipper
上市日期 2000年9月
期待程度:★★★★

文/流星雨 徐罡 编辑/石子

目前，我们在谈论模拟飞行游戏的优缺点时，往往都会将话题转到游戏的复杂操控上，似乎现在评判一款飞行模拟游戏的标准，就是其操控是否够真实、够全面、够复杂……达不到就不算最好。由此一来，为了体验真实的飞行感觉，玩家也不得不花费大量的时间来熟悉全部操纵界面。飞行模拟游戏的至高境界，居然变成了游戏玩人，而人却仍无察觉，这实在令旁观者不忍目睹。难道，我们就不能使用最少的操作键来体验那种激烈的空战或飞行场面吗？！

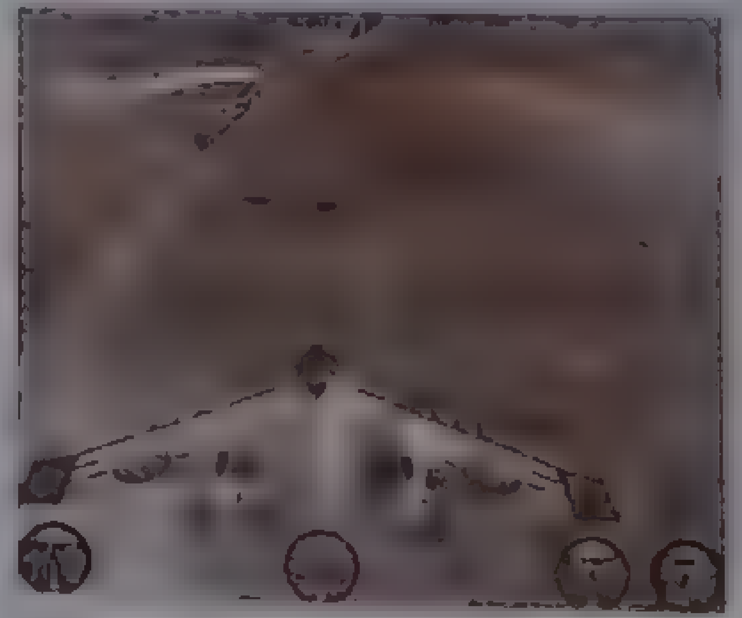
依笔者看，眼下就有一款这样的游戏，只是大家还未发现而已。这就是由Zipper小组制作的飞行模拟游戏《血色天空》，它将抛弃那些恼人的操作平台，而直接把玩家领入激烈的空战之中

这次，制作组完全忽视了飞行模拟的真实性，反而对惊心动魄的街机模拟空战更感兴趣，他们说："紧握回旋遥杆，拼命地按动扳机，将敌机一架架地击成碎片，远比蹩脚的飞行更加刺激畅快。而我们也正是希望《血色天空》，能带给玩家这样的快乐体验。"于是，有人这样评价这款游戏："它使不会开飞机的人认为飞机就是这样开的；同时也使飞行迷们渴望领略这样的自由翱翔。"

《血色天空》中设计了简单易学同时由不乏挑战性的飞行系统，它就象小孩子的头脑一样单纯。通过这套系统，玩家可以轻松驾驶爱机进行180度转弯，或向地面俯冲，或从建筑物旁擦身而过……甚至在激战中也不用担心飞机会掉到地上。制作小组说，他们已经将《X翼英雄》、《钛战机》、《洲际风暴》和《半条命》的特点集合在了一起。基于这点，玩家可以全身心地投入紧张刺激的空战中，而把复杂的飞行动作全权委托给飞行系统来处理

《血色天空》的题材源于1937年的一部科幻小说，它描写的是：正处于梦想飞上蓝天的20世纪30年代的美国人民，在战争和禁令的压制下，纷纷举起了罢工的旗帜，地面上的交通设施全部瘫痪，天空成了唯一的运输和交易渠道，巨型齐柏林飞艇则成了最重要的交通工具。空中海盗的出现，迫使人们不得不组织起空中民兵团来保护他们的运输航线。游戏中，玩家将扮演故事的主人公——勇敢的圣扎迦利，带领同伴，坐上唯一的飞机，开始艰难的旅行。

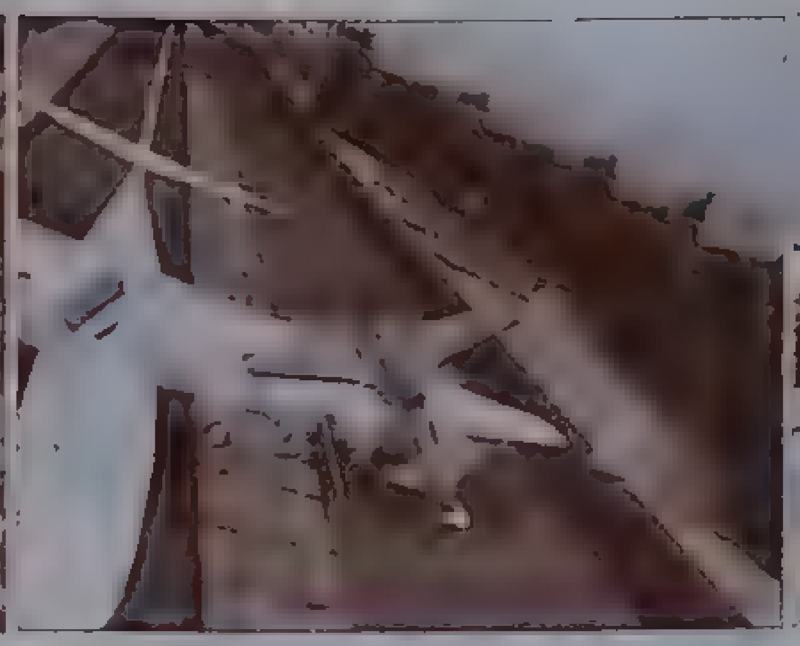
游戏总共有24个快节奏的任务章节，每个都有首要和次要目标。与其它同类游戏不同，《血色天空》的主要目标并不是到处追逐敌机那么简单，玩家将在游戏中体验各种惊险刺激的任务。例如：乘降落伞到敌方基地偷取机密文件；或是从飞驰的火车上营救人质……有一关是要求玩家保护一处秘密宝藏。开始时，敌人派出了轰炸机和几架护航机，来侦察和偷袭。玩家的任务就是摧毁护航机，然后飞到轰炸机头顶，跳到它的机翼上并慢慢爬进驾驶舱，把驾驶员踢出去……这种感觉，是不是很象在拍007的电影？！（笑）更有趣的是，就连游戏的场景也象007的外景地那样丰富，夏威夷海滩、好莱坞电影公司、太平洋沿海，甚至是纽约帝国大厦……

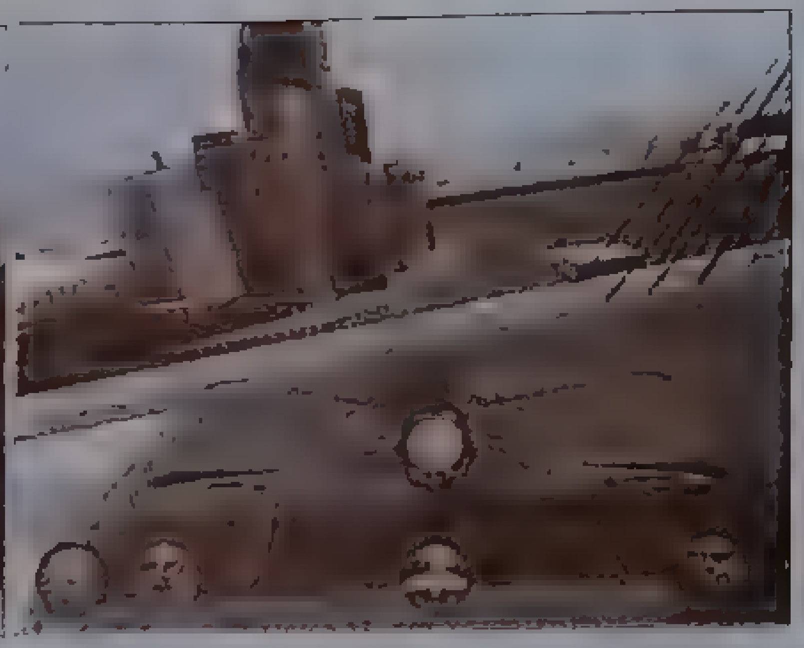


《血色天空》中共有12种造型各异的飞机，玩家可以依据自己的喜好自行组装引擎、装甲、机枪和武器弹药。在设计好飞机内部后，还可以自定义飞机的外观颜色和机头图案。从这些飞机造型上可以看出，其中的大多数都不属于现实世界，因为它们的样子实在太够花俏了。

《血色天空》采用了《机甲战神Ⅲ》的图象引擎，使得游戏画面细腻流畅。在传统飞行模拟游戏中，距离5万英尺以外的地方看起来非常棒，但近到500英尺之内画面效果却非常糟糕。而《血色天空》则完全克服了这一缺点，玩家即使在很近的距离，也可以清楚地分辨出树木、灌木丛或是其它建筑，而且这一切丝毫不影响画面流畅度。利用3D加速卡，游戏可以达到1024×768的分辨率。

声音质量常常是游戏制作者最容易忽视的部分，但《血色天空》并没有忽视这一点，该游戏将全面支持杜比环绕音效。玩家可以完全靠耳朵来判断物体的方位和距离。可以这样假设，如果玩家拥有足够好的声卡和音箱的话，一定会边玩边不时回头张望，想看看到底是谁在向自己开炮。





除了单人任务外，游戏还有一种即时模式，可以让玩家加入自己设计的战役中。其它游戏模式还包括：单人对电脑、两人对战、组队竞赛、夺旗和一种有趣的飞艇赛等。另外，玩家还可以通过MSN游戏地带进行网络联赛。

在人工智能方面，游戏也做得相当出色。当玩家尾随敌机穿越森林、海峡的时候，敌机甚至会诱使玩家的飞机撞上周围的矮平房或者通过大片的雨云来掩盖自己的踪迹；在沿铁路飞行时，敌机甚至会利用火车喷出的烟来迷惑玩家的视线。当然，如果玩家有胆量，也可以跟着敌人钻到那浓白色的蒸汽中去。

以往的飞行模拟游戏，玩家只是在一大堆的控制键中忙碌。而现在，这种一成不变的状态被《血色天空》所改变，它将令玩家体会到从未有过的疯狂——飞得精彩。加之绚丽多彩的画面和3D环绕音效，相信这款游戏一定会得到广泛的好评。■

流星时空

游戏名称：Star Trek Voyager Elite Force
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Raven Software
上市日期：2000 年第二季度
期待程度：★★★★

文/流星雨 徐罡 编辑/石子

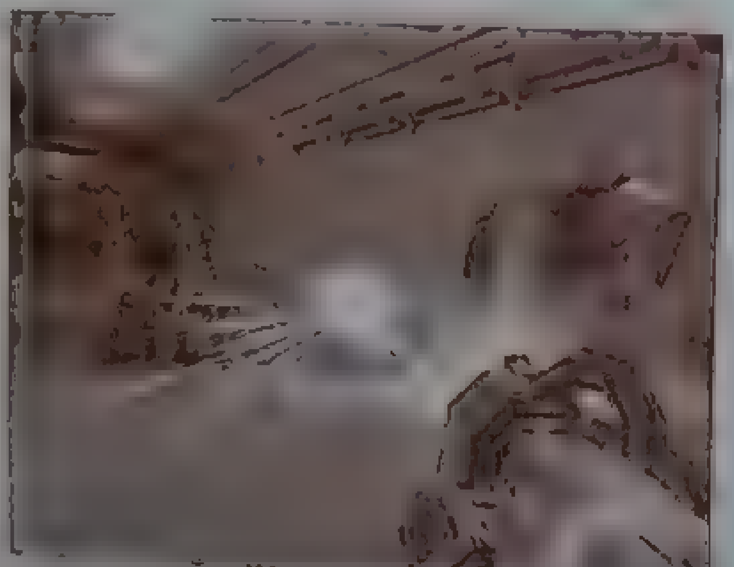
尽管《星际迷航》系列游戏已经在浩瀚的宇宙中"迷航"很久了，但对那些喜爱它的玩家们却依然具有很强的吸引力。而在新的《星际迷航：精锐部队》中，"大胆进入前人从未涉足的领域"也依然是星际飞船 USS 企业的信条。

故事发生在离地球 7 万光年的 Delta Quadrant，这时，我们的旅行者号飞船仍然处于任性的迷路中。由于无法获得星际舰队的援助，旅行者号决定建立一支精锐部队，以维护自身的安全和资源供应。这支由 Tuvok 上尉亲自领导的小队，成为飞船的紧急救援团，被人们称为 Hazard。而玩家则是这个小队的一员——少尉 Munro。

当然，Hazard 的工作决非扫扫地、站站岗那么简单。因为我们的旅行者号在太空中"随便"捡了艘被遗弃的飞船，而给自己带来了麻烦。这艘神秘的飞船，毫无征兆地向旅行者号开火，并将其带到一个飞船坟场之中。在这个地方，旅行者号与其他数不清的飞船一样失去了行动的自由，这时船员们才恍然大悟，原来这一切都是精心设计好的圈套。于是，Hazard 小队有了不可推卸的责任——他们要迅速寻找补充飞船能源的给养，并且解开这个谜团。探索外星人的飞船并与外星生物接触，成为此次"迷航"最诱人的地方，也是这款 3D 动作游戏着重表现的内容

《精锐部队》中总共有 8 个任务关，其中每个任务都分为 30 个阶段。为了让玩家始终保持新鲜感，制作组在游戏中设置了多种不同风格的任务模式，从《神偷》式的隐秘工作到《雷神之锤》式的激烈枪战，从孤胆英雄到团队合作，这些都令游戏增色不少

为了使游戏的世界更真实，制作组还把人类的自我意识注入到每个角色之中——这都归功于他们最新设计的 AI 系统 "ICARUS" ——玩家的同伴都有自己的名字，并且具有鲜明的性格。在与战友们并肩战斗的同时，护卫他们也是玩家的职责。不过，这些靠电脑 AI 行动的角色，并不需要玩家手把手地指挥他们该如何行动，他们通常具有很高的自主性，知道什么时候掩护、撤退、疗伤，或是修理控制面板，甚至攻入外星人的数据库。在任务的间歇，他们会与玩家闲聊，讲一些故事给玩家听，这一切都将激发玩家对他们的保护意识。没有敌人的游戏肯定会很无聊，《精锐部队》当然也提供了足够多的敌人。与 Hazard 小队成员的和善亲跋、生龙活虎相反，玩家的敌人看起来可是非常的危险——这是相同人工智能的不同表现。



值得一提的是，《星际迷航》电影及电视剧的产权所有者 Paramount，赋予了《精锐部队》使用电影原声资料、道具、文件和人物形象的权利。有了《星际迷航》同行们的大力帮助，《精锐部队》也将有机会再现很多旅行者号上的细节——包括舰桥、医务室、工程设计、运输机库和走廊等等。因此，玩家也将耗费大约 1/3 的游戏时间，在漫游这艘飞船的内部及负责一些非战斗性任务上。另外，曾经担任电影和电视剧的电脑绘图工作的 Rick Sternbach，也与制作组保持着定期的联系，以保证飞船中的每条走廊、驾驶舱以及机械部件都能达到与电视剧中相同的效果。此外，电影《星际迷航》的几个主要人物，也准备为游戏中的"自己"进行配音。

在一年以前，要寻找一个能够精确再现旅行者号外形轮廓的引擎，几乎是不可能的。但是自从 id software 公布了《雷神之锤 III》的源代码库之后，鉴于 Raven 长期倾向于使用 id 的引擎，利用 Q3A 来渲染《星际迷航》中那些大受欢迎的未来派细节，也成为很自然的事情。它带来了那些我们非常熟悉的圆形走廊、闪烁的控制台以及 Borg 那种怪异的穿透性的目光。同时，考虑到以复杂著称的《星际迷航》环境，多人游戏将有望制作出高于《雷神之锤 III》的环境效果。可以预料，《精锐部队》将会以其一流的画面品质，获得玩家的称赞。

尽管游戏中的那些近乎于苛刻的要求，可能会使玩家渴望能在枪战中杀掉这些罗罗嗦嗦的旅行者号船员们，但 Paramount 却坚持在游戏中保持《星际迷航》的精神，换句话说就是不能血腥暴力、不能屠杀自己人。另外，不幸在游戏中牺牲的玩家，将不再屈服于死神冰冷的魔爪，而是被传送到控制室，在那里他们能再次加入战斗。喜欢在《精锐部队》中进行蓄意杀戮的玩家，也有选择的余地，游戏的多人连线模式包括：各种夺旗

模式，一种需要用各种武器作战的名为"军火库"的游戏模式，以及可能是最吸引人的"同化"模式——在这种模式中，玩家可以放弃他们的虚拟人性，以换取将对手转化为 Borg 部队的可能。

在制作了连挑剔的玩家也为之喝彩的《异教徒》(Herectic) 系列之后，Raven Software 的实力已经得到了充分的证明。他们对完美画面和创新的偏爱，使《精锐部队》比起该系列的其他游戏更为精致、有趣。真实的环境加音效、最好的图形引擎、人工智能与游戏互动性的充分结合……这一切，造就了一个充实的、可玩性很高的游戏。尽管它也可能只是昙花一现，但却绝对是《星际迷航》系列中的一个经典。■

流星时空

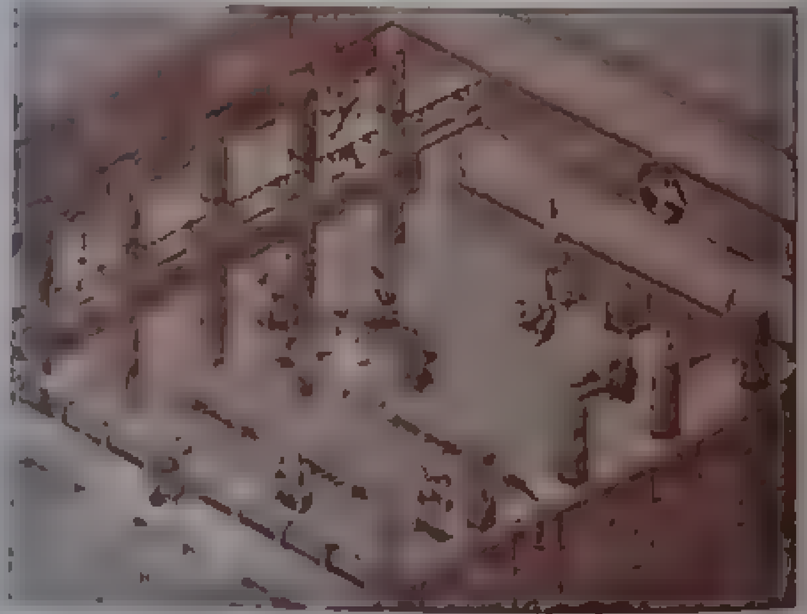
[illegible]:Fallout Tactics
[illegible]
[illegible]:Interplay
[illegible]:2000年秋季
[illegible]:★★★★

文/枫茗轩 今心 编辑/石子

提到经典策略游戏，玩家自然会想到《魔法门英雄无敌》、《幽浮》以及《铁血联盟》这几款声名远播的"明星"级大作。不过，笔者这次却要做一回"星探"，为大家推荐另一款即将成为"明星"的新作——Interplay公司的《异尘余生战略篇》。

众所周知，《异尘余生》系列是Interplay引以自豪的经典角色扮演游戏，它的前2代均获得了巨大的反响，得到了广大玩家们的喜爱和支持。正当我们无限期待它的第3代问世时，Interplay却在刚结束不久的E3 2000上，展出了一款同主题的策略游戏，命名为《Fallout Tactics》。

根据制作者介绍，此次游戏的故事发生时间介于《异尘余生》1、2代之间，故事情节将紧紧围绕着那片蛮荒之地上众多派系中的一个——钢铁兄弟会(The-Brotherhood of Steel)展开。故事发生的起始地点位于美国芝加哥，而后随着剧情的发展将逐步扩展至大半个美国，直至西海岸。不过，制作组同时也否认了关于《异尘余生战略篇》就是《异尘余生Ⅲ》的传言。他们表示，这也将是一款[illegible]传统策略类游戏。



游戏将分为5个章节，包含共计38个目标任务，其中，玩家必须完成全部20个主线任务，而剩下的18个任务则可根据玩家的喜好自行决定。当然，作为《异尘余生》系列最主要的特点，剧情的互动性依然十分显著，根据玩家各自的行动安排，游戏剧情的发展和任务出现的条件都会产生微妙的变化。

虽然一再强调不同于《异尘余生》系列，但是制作组还是在《战略篇》中加入了RPG的色彩。玩家在游戏中可以同时指挥包括主角在内的6个全副武装的角色，而这些角色都将拥有如RPG般详细的属性设定和特殊技巧，诸如力量、敏捷、耐力等等。同时，玩家依然可以在游戏中与众多的NCP对话，获取情报，也可以与他们进行交易。

从"战术"角度来看，游戏制作者的开发重点放在了玩家最感兴趣的战斗模式上。从目前公布的资料来看，应该说《战略篇》的战斗模式介于传统回合策略与新兴的即时策略游戏之间，我们姑且将其称为半即时类策略模式吧！在这种新的战斗模式下，各个角色的动作要素得到了一定的强化，原本极其简单的"移动－开火"动作被细分为：卧倒、匍匐、狙击等多种战斗指令。此外，游戏还非常强调地形效果，尤其是地形高度对战斗胜负的影响。举个例子，当玩家占据了战场中的某个制高点时，就可以很好地运用狙击战术来消灭敌人；反之，玩家将陷入敌人的包围之中！除了这些，玩家还必须注意合理使用游戏中的各种车辆。在游戏的许多特定场合中，车辆往往会成为威力巨大的杀人工具，玩家既可以驾车横冲直撞，也可以使用车上的武器向敌人开火，当然也可以留着逃命用。战斗中敌人也会"以彼之道还施彼身"，要对付车辆这类运动目标，通常的办法只有两个：干掉驾驶员或打爆车胎。

《异尘余生战略篇》的另一项有趣的设置是在多人游戏模式方面。玩家可以6人一组进行游戏，每人负责控制一个角色，与电脑或对手进行周旋。这种方式非常类似于真人版的《盟军敢死队》，需要玩家们的通力配合，全面考验了玩家们的团队合作精神。

毫无疑问，《异尘余生》系列所取得的巨大成功，为《战略篇》的上市打下了良好的基础，但是，这种"前人栽树，后人乘凉"式的开发方式，所能取得的效果，目前还无法预见；尤其是新游戏还必须面对《盟军敢死队Ⅱ》、《隐藏与危险》等游戏的激烈竞争，只有拿出真正的"绝活"才能赢得玩家的心。■

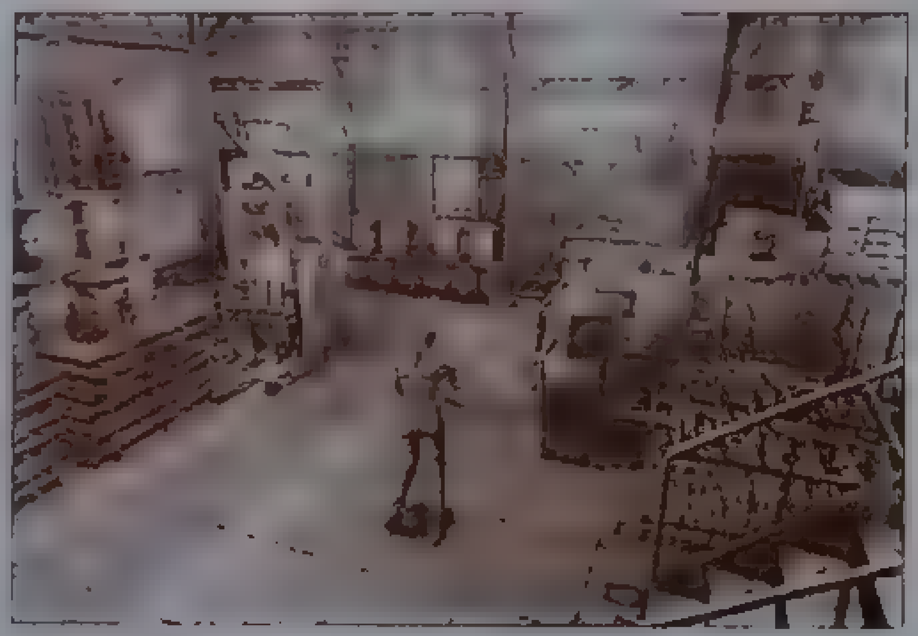
游戏名称：Resident Evil 3: Nemesis
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：Capcom
上市时间：2000年秋季
期待程度：★★★★☆

文/枫茗轩 今心 编辑/石子

按照惯例，Capcom的招牌游戏《生化危机》系列又将于今年秋季推出最新的PC移植版——《生化危机Ⅲ：复仇女神》。在介绍游戏之前，笔者首先要对游戏的名称进行一些解释，按照过去国内媒体的介绍，Capcom公司制作的这款游戏曾被普遍称为《生化危机Ⅲ：最终逃离》(Biohzard 3: Last Escape)。事实上，这两种名称分别对应两个不同版本的游戏，前者是美版游戏的名称，而后者则是日版。因为Capcom公司这次将以美版游戏作为移植母体，因而游戏也就采用了美式名称。

笔者相信玩过该游戏前两作的电脑玩家应该不在少数，对Capcom公司这款冒险系列游戏的来龙去脉也有所了解，不过笔者还是有必要交代一下《生化危机3：复仇女神》与前两作的关系。一般来说，作为游戏续作，其情节的发生和发展应该是紧接前作之后，或者干脆以外传的形式推出游戏资料片，但这款道地的《生化危机》系列最新续作，却打破了以往游戏的传统，将故事的发生时间设定在了二代开始的前一天，结束于二代完结的后天，也就是说，当玩家在玩《生化危机Ⅱ》时，同时也经历了《生化危机Ⅲ》的时间段，这多少有点出乎玩家的意料。

在《复仇女神》中，游戏主角——身为特种部队S.T.A.R.S成员的女特警吉尔，在一代故事结束后奉命留在了Raccon City进行秘密调查，结果同样遇到了病毒外泄事件。然而更糟的是，在伺机逃离Raccon City的过程中，吉尔遭到了神秘异形杀人机器——"追踪者"的不断追杀，而后为了防止病毒进一步扩散，美军作出了毁灭Raccon City的决定，并很快向目标发射了核导弹。这样吉尔在逃避"追踪者"追杀的同时，还必须同"时间"这个最大的敌人作殊死的搏斗。不过好在美人的身边总有英雄相伴，在游戏的发展过程中，吉尔机缘巧合地认识了事件元凶——"伞"公司派出执行秘密任务的雇佣军人——卡洛斯，并将同他协力应付眼前所发生的种种危机。



得宜于3D图形加速卡的强劲性能，游戏PC版的图象将远比PS版出色。不仅人物轮廓圆滑自然，各种光影效果也得到了极大的强化。此外，在电脑音效技术高速发展的今天，玩家还可以从游戏中获得听到优化过的3D环境音效。当然，最值得一提的还是穿插于整个游戏始终的大量精彩CG动画回放，可以这样说："《生化危机Ⅲ：复仇女神》中的CG动画效果将毫不逊色于年初上市的另一款移植大作《最终幻想Ⅷ》。相信届时，CG中的女主角吉尔的'天生丽质'一定会令无数玩家为之倾倒。"

至于游戏的操作系统，在保持了原有系统特点的基础上，引入了在同类游戏——《恐龙危机》中取得成功的武器、药品合成系统。玩家可以利用在游戏中收集到的材料，改进或强化现有的武器装备。游戏的另一个引人注目的特点是：为游戏主角增添了"躲闪"这一全新的动作要素。只要玩家能准确而熟练地把握时机，就能敏捷地回避包括"追踪者"在内的几乎所有敌人的进攻。

无论从哪方面看，《复仇女神》都可以堪称动作冒险类游戏中的顶尖之作。整个《生化危机》系列游戏也因为它而变得更加富有感染力。如果可能的话，笔者希望Capcom公司能持之以恒地将该系列游戏全部移植成PC版本，而下一个目标就应该是在世嘉DC机上推出的《生化危机：代号维罗尼卡》，希望这不会是一个奢侈的梦。■

游戏名称:Nascar Heat
游戏类型:运动[SP]
制作公司:Monster Games Incorporated
上市日期:2000 年 9 月
期待程度:★★★

文/流星雨 徐罡 编辑/石子

电脑游戏发展到现在，在赛车游戏中得到公认的是两大派系是：Sierra的《云斯顿赛车》系列和Ubi Soft的《一级方程式赛车》系列。然而现在，从未介入电脑游戏的孩之宝公司(Hasbro)，却打破了界限，凭借《热力云斯顿赛车》(以下简称《热力》)挤进了电脑赛车游戏领域。

从一开始，Hasbro就把赛车游戏视为娱乐运动，而不是运动的模拟器。制作组深知，Sierra的经典之作《云斯顿赛车3》，已经成为衡量当今赛车游戏的标准，要超越它是很困难的。不过Hasbro则认为，《热力》中的单人竞赛和季侯赛模式保持了经典游戏风格，而"专家模式"则是目前模拟得最真实的赛车模式——由2158个多边形构成的赛车，得益于云斯顿模型制造商的详细资料，包括Richard Petty在内的30个明星车手和2000赛季的所有参赛队及其主办者，都可以任玩家选择。

《热力》的赛道部分的开发工作，颇为曲折。刚开始时，Hasbro尚未拿到模拟比赛用赛道的官方许可，因此，他们只能通过外界报导的赛道数据进行制作。有趣的是，当他们从网站上找到了赛道的相关照片时，却惊讶地发现其拍摄者居然是前克格勃的间谍卫星！游戏赛道建成后，Hasbro还聘请了职业赛车手Bobby Labonte作为技术顾问，对所有赛道的真实性进行评估，同时，也为专家模式的设计提出了宝贵建议。

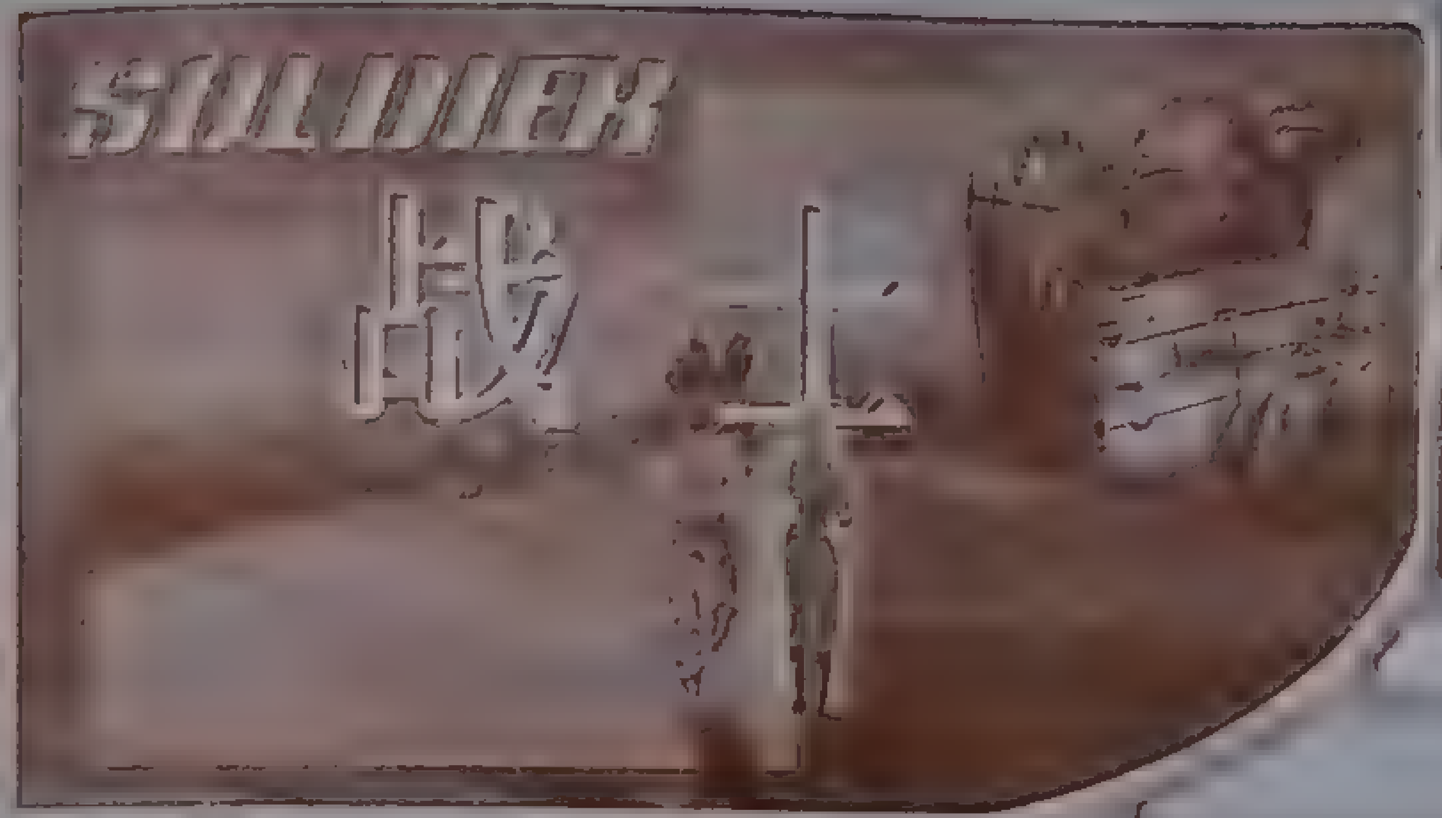
在图象表现上，《热力》抛弃了众多赛车游戏所使用的平面图形引擎(以《云斯顿赛车3》为代表)，而采用了完全的3D图形，是游戏在16-bit色彩下最高可以达1024×768的高分辨率，因此，游戏对3D加速卡的要求也相应提高。不过，美中不足的是，游戏没有3D音响效果的支持。

《热力》致力于既能让初学者轻松上手，又能令高水平的玩家满意，赛车发烧友们尽可以去发掘专家级中每一个选项设置，甚至包括修车厂的位置。在"Beat the heat"模式中，38条由易到难的赛道可以让玩家尽情奔驰；而在"Race the Pro"中，玩家可以接受专业车手的指导，跟随他们熟悉最佳的途径，接受潜移默化式的训练。

《热力》提供了最多可以允许43辆车参加的连线模式，支持LAN、Moden等常用的连接方式。游戏的多人模式很有特色，在普通模式下，AI赛车穿插在真人赛车当中，令人同时体验到紧张拉锯战的刺激和畅通无阻的快感。

不仅如此，《热力》还具有有"适应能力"的动态的AI，玩家无须调整对手的级别，游戏会自动根据玩家的水平设置对手的能力。当玩家的赛车水平提高时，也会同时发现上次比赛中可以轻松超越的对手忽然变得难以对付了，这种即时AI向玩家提出的挑战，使玩家永远都不会在比赛中感到高手的寂寞。另外，游戏里的赛车也都具有了不同的个性，玩家再也无法象从前那样轻易地掌握它们的驾驶规律了。

必须承认，我们所见到的这款《热力云斯顿赛车》绝不是一个例行赛车竞技场的作品，它相当的精美和专业。更重要的是，它让玩家能够一气呵成地完成整个比赛，包括开始前的准备和比赛中的技术调整，再也不会受到各种"设置"的打扰。当然，更高水平的对手的出现，对各位发烧级玩家来说，无疑是最刺激的挑战。■



游戏名称:Soldier
游戏类型:动作[AC]
制作公司:Sinister
上市日期:2000 年第四季度
期待程度:★★★★

文/流星雨 徐罡 编辑/石子

当1998年的科幻影片《Soldier》公映之后，无数影迷被影片中的那位无声斗士Todd所吸引(包括笔者在内)，掀起了一股科幻热潮。除了影片所展示的威力强大的未来武器之外，人们关注得最多的就是未来人类的命运——那些由基因工程师制造的完美"杀人机器"——人造人。他们从不会向任何人示弱，也从不违抗命令，在他们身上，人们看到了无法抗拒的力量。我们下面要介绍的这款同名游戏，正是根据这部电影改编而成的。

游戏的故事情节大致如下：Todd是一个超级战士，正如上面所述，他是一部完美的杀人机器——是经过挑选程序保留下来的第一代"战士"中最出色的一个(那些不符合要求的"战士"将被销毁)。Todd这一代的战士自出生时都具有某种特殊能力，为了成为超级战士，他们从小就接受严格的训练；第二代的新型战士则与之相反，他们拥有最强的基因组，这使得他们无需任何训练便可成为强壮、敏捷、无畏同时也更残忍的人造人。

为了证明谁才是真正的超级战士，Todd勇敢地向第二代中的超级战士Caine 607挑战。可惜，由于实力太悬殊，Todd输了，并被丢在了一个存放垃圾的星球上。当Todd快要昏迷的时候，他遇到了一群流浪者。经过交流，Todd赢得了这群人的信任，成为他们的一员。与此同时，Todd以前的同伴却奉命来消灭这些流浪者，于是，Todd成为了流浪者的保护神。

玩家在游戏中可以选择扮演两个主角：Todd或者Sandra。身为人造人的Todd，虽然行动稍显迟缓，但却天生神力，并可携带大量的武器装备，能在遭受多人围攻的情况下，将身边的所有敌人都送上西天；而另一位主人公Sandra则是反叛的流浪者(他在电影中并未出现过)，他身材瘦小、身体灵活，拥有Todd所欠缺的快速反应能力和敏捷度。两位主人公都能做出诸如卧倒、翻滚、爬行等动作，借此躲避敌人的子弹。

游戏提供了大量威力各异的武器供玩家选择，这些武器包括血浆大炮(Plasma Cannons)、霰弹枪(Shotguns)、突击步枪(Assault Rifles)、火箭筒(Rocket Launchers)、火焰喷射器(Flamethrowers)和榴弹发射器(Grenade Launchers)等等。另外，游戏还提供了多种武器加强附件(通常可以捡到)，使用它们后，原来的武器在射程、精度和威力上都将有不同程度的提高，有些附件还具有让玩家刀枪不入、提高盔甲防御能力和生命力的功能。

游戏总共包括15个任务，它们多是从电影中的片段移植过来的。在这些任务中，玩家会遇到许多强大的对手，除了第一代超级战士外，还有经过改进的，威力强大的第二代超级战士。同时，玩家还将见到训练有素的猎犬和具有攻击性的机器人警卫等等，电影中所没有的角色。

其实，作为第三人称动作类游戏，《战士》还有许多的不足之处。首先，游戏的故事缺少连贯性。虽然这对那些不喜欢长时间面对一个游戏的玩家来说，也许是件好事——他们可以随时进行一场快餐式的战斗，而不需要从头开始。其次，是缺少自由感。许多任务看上去就象是一场赛车比赛——环境虽然很美，但却只能看见而无法到达——只能照预定路线前进。再次，是影片中的一些精彩镜头不能在游戏中再现。这对于喜爱其同名电影的玩家来说，是最大的遗憾。

总而言之，虽然有种种的不足之处，但《战士》仍然是一款不可多得的动作游戏。制作组在游戏的画面和声效方面下了许多功夫，并增加了许多新奇的场景，使游戏比电影更加清新。特别是主人公躲避火箭时那英姿飒爽的样子，一定会让玩家惊讶得下巴都掉下来。不过，耳听为虚，眼见为实，相信游戏上市后，玩家会给它以公正的评断的。■

斯芬克斯之谜

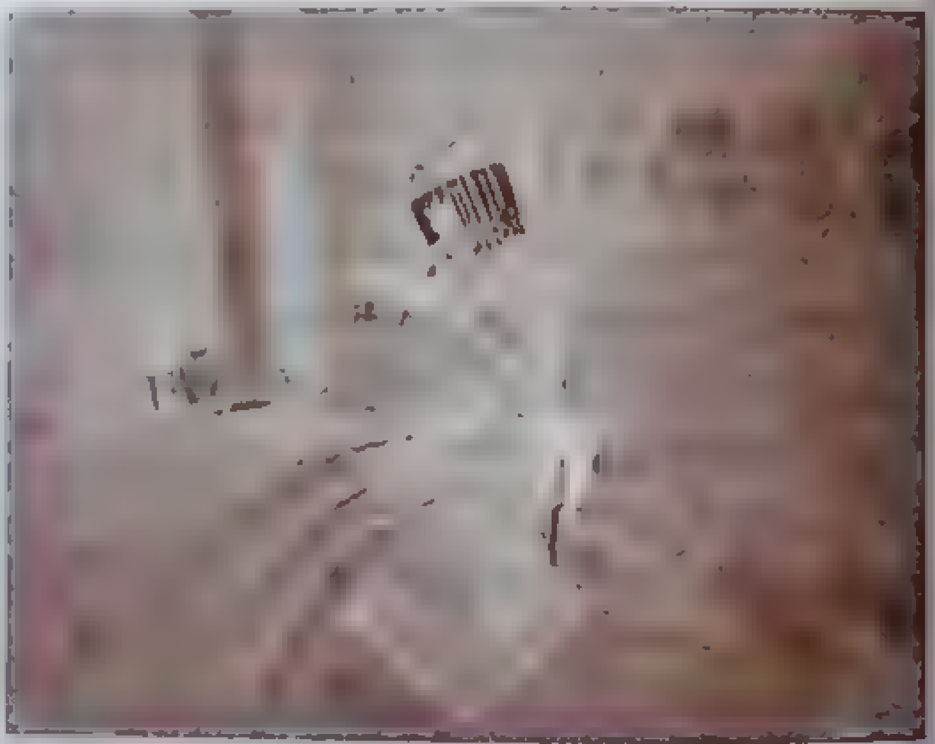
游戏名称：Riddle of the Sphinx
游戏类型：冒险[AD]
制作公司：Omni Creative Group
发行日期：2000年9月
期待程度：★★★

文/流星雨 徐罡　编辑/石子

古老的埃及是小说、电影和游戏津津乐道的题材，在法老、金字塔、斯芬克斯和象形文字之谜中，包涵了复杂的多元文化。下面要介绍的《斯芬克斯之谜》，便是出自一群热爱古埃及史和考古事业的制作者之手。

考古学家Gil经过多年的不懈努力，终于在大金字塔中发现了一个被忽视多年的密室，并从密室中的古卷轴上破解了斯芬克斯的秘密。不过，Gil也同样意识到自己已经背负了法老王的诅咒，离死不远了。在Gil去世后，那宗卷轴也神秘失踪了。作为他最亲密的朋友，玩家将从好友的死亡现场开始冒险的旅程。与此同时，Gil的几个贪婪的同事也为寻找卷轴而试图进入那间密室。玩家必须在他们之前找到卷轴，并按Gil的注释破解斯芬克斯之谜。

《斯芬克斯之谜》的幕后工作极为细致，制作组翻阅了大量的文献古籍，对文物的尺寸、重量、材料等等都作了详细的调查，力图使游戏能再现古埃及的风貌。斯芬克斯像、大金字塔、Giza平原和所有瑰丽古老的埃及艺术品……游戏中包含了总计4平方公里的3D场景，玩家不需办任何繁琐的旅游手续便可畅游整个埃及，[illegible]一大金字塔中的[illegible]等等。



制作组认为，在目前的冒险游戏中，《斯芬克斯之谜》比较类似于《星际断层》。但是，它们在谜题的设置风格上有很大的区别。《星际断层》的谜题是直接提问式的，而且在情节的支撑下其逻辑性并不强；而《斯芬克斯之谜》中的谜题，却与环境和剧情都有着紧密的联系，同时具有很强的逻辑推理性。最困扰制作组的问题是：如何找到合适的谜题来配合游戏的环境。必须承认，目前的游戏中还存在着许多设计不够合理的谜题，比如当玩家兴致勃勃地走进一间密室，却发现只能在里面下一盘棋，这多少有点儿令人失望。为此，制作组花费了无数个日日夜夜来设计那些够水准的谜题，以取代目前的这些无关紧要的内容。

经过了审慎的思考，制作组毅然决定取消游戏的多人模式选项，而只专心开发单人剧情部分。他们认为，古埃及的神秘莫测并不适合在多人参与的场合下展开。

《斯芬克斯之谜》的冲突发生在一个考古学家和古埃及人之间。游戏不是完全的线性结构，但也受到了一定的线性约束，有多地方必须在前一个谜题被破解之后才能进入。在玩家之前，曾有许多冒险者枉死在金字塔中，他们生前的纪录将对玩家的冒险有很大的帮助。制作组称：“游戏是纯冒险式的设计风格，它不包含任何RPG或动作元素。除了极少数情况需要玩家争分夺秒外，其它时候，玩家都可以尽可能慢地寻找谜题的答案。”

游戏的画面技术也力求达到与冒险环境的和谐。制作组采用了360度的全视野，在保证高质量画面的情况下，尽可能大地将冒险场景展示在玩家面前。游戏引擎的特点有：预制的过渡场景，虚拟现实的全景画面，实时的3D图像，无需硬件加速就可直接表达的画面效果，以及在明亮沙漠和幽暗墓穴中切换的静态照明系统等等。另外，游戏还采用了本色的埃及音乐，并且没有任何暴力场面，这多少显得有些不同寻常。

目前，离游戏上市还有几个月的时间，制作组正在根据测试版的反馈意见进行最后修改，相信以他们的认真态度，一定会另玩家感到满意。但愿广大的喜爱探求古埃及历史的玩家们，能从《斯芬克斯之谜》中获得无穷的探险和解谜的乐趣。■

暗黑破坏神II全面接触

文·编辑/游骑兵

2000年6月28日，《暗黑破坏神Ⅱ》(Diablo 2)在全球千百万电脑玩家的关注下终于正式推出。一时间，整个电脑游戏世界似乎都变成暗黑破坏神的天下，无数玩家身披战袍、手持兵刃，杀入了暗无天日的地下城，一股暗黑旋风继1997年之后再次席卷全球电脑游戏界。

故事秉承前作遗风

游戏故事延续前作的结尾，我们的英雄在杀死恐惧之王Diablo之后，为了能永远封印这个恶魔，不惜用自己的身体来禁锢其灵魂，希望凭借自己坚定的正义信念来压倒邪恶的意念……

然而英雄体内的恶灵并未停止骚

过场剧本：第一章

T：Tyrael(黑袍人)
M：Manous

T：Marius……我终于找到你了。
(黑袍人浮现大天使的身影。)
M：Tyrael是你，是你，我还……我还认得出是你，我应该知道你会在disguise出现的。在哪儿……他们一直在监视着！
T：我找了你很久，Marius。我想你一定不愿被人发现。
M：噢请原谅我吧，Tyrael。那……那不是我的错。
T：不是你的错？说吧，Marius，那是怎么回事，不是你的错？！
M：那个流浪者……是的，是那个……是那个流浪者……
(Marius开始回忆。镜头转到一家酒店的火炉。下面Marius所述在影片中以旁白方式出现。)
我在Rouge Citadel的日子，现在看来是那么的遥远，我与其它的放逐者混在一起，努力忘记我脑海中的记忆，那东门外的山地上……
(Marius迷迷糊糊地坐在墙角，侍者走过来。)
侍者：要点什么吗？
(Marius迷迷糊糊毫无反应。)
侍者：唉，这家伙……
噢，那时我每天都做着噩梦。在噩梦中，(镜头转到梦境中，烈火肆虐，Marius抱着头想摆脱这一切)那些记忆总会浮现……那僧院的记忆、梦境中，骷髅向Marius逼近)……占据那里的恶魔，梦……记忆(黑袍人身后跟着一群骷髅)……我无法更具体地描述。
(镜头从梦境回到酒吧，一个开门声引起了Marius的注意。)
我梦中的恶魔跟来了？他是怎么发现我在这儿的？这么一个衣衫褴褛的人，勉强能够拖动它带着的剑，令人生畏。
(一个黑袍人拖着长剑缓步走来。)
是什么驱使我躲在这儿？
(被这个奇怪的黑袍人吸引了一下注意力，酒客们很快又自顾自地干着些什么了。这时黑袍人用力将剑扎入地板上，那剑似乎是不由自主地剧烈晃动起来。)
看起来……他体内就有他自己在努力抗争的恶魔……
(在酒客的笑声中，黑袍人体内的恶魔若隐若现。)
而他正在落败……
(黑袍人痛苦地跪在地板上挣扎，怪物们开始侵入酒店。)
我看着这一切，我……我开始相信自己真的疯了，恐怖，毁灭，还有……恶魔。我如何才能解释这一切？
(灵魂脱离了黑袍人的身体。)
这些梦境是来自我的梦境，还是来自那个黑袍流浪者？
(三个骷髅兵从火炉中出现，酒客们慌乱地躲闪这突然出现的怪物。一个酒客拔剑与骷髅对战但随即被杀死，整个酒店燃起大火。最后，那魂魄又回到黑袍人的身体中，他站了起来，所有的怪物都退走了。Marius看着这黑袍人，不由自主地跟上他。)
我为何要跟随他？我不知道。为何所有这一切都如梦中一样发生了？我只知道，当他召唤时……我只能跟随他。从那以后，我们一同旅行，向东……一直向东。

特别企划

城镇中有个人传送门，传送点及传送传送门

动，在心魔的焦灼下，我们的英雄变得越来越难以自控，他的举止也愈加诡异。在不死亡魂的操纵下，邪恶三兄弟得以重新聚会，我们的世界再次面临毁灭的命运。而你，能否担起拯救世界的使命？你的命运，又会怎样？

怀有一腔伏魔济世的信念的你，在游戏中会经历浪人营地、沙洲城市、雨林遗迹和烈火地狱这四大场景。每个场景都有相当广阔的地面区域，这些地面区域又分为不同的区块范围，其中自然可以找到各种墓园、宫殿、废墟、地穴、地牢、传送点和神秘遗迹。抵达各个地点也并非简单地下个楼梯了事，游戏中安排有各种故事发展线程，使你在游戏过程中需要通过地域探索、故事推演、机关开启等方式进入不同的地点，使得游戏中的探索感更为浓郁。纵观整个游戏，其地域风格的丰富程度和场景的广阔规模都大大超越了前作。

为了方便玩家穿行于这片广阔的区域，游戏中除了原有的城市传送卷轴的设定之外，还特别在城市中及野外的重要区域中设有传送点，只要你第一次探索到那些地点并找到传送点，路上去点击它将其激活，此后就可以借助传送点系统在已探索过的区域中快速转移了。

游戏中的任务机制非常灵活，不会有呆板的[illegible]。整个游戏的任务线当然是以四大场景依次展开，每完成一个场景的所有任务，即可进入下一个场景。但在每一个场景中，你可以与场景中主要城区内的NPC交谈获得任务，或是在完成某些NPC的任务后获得其他NPC的信任而取得新的任务，还有就是探索过程中的一些发现会触发新的任务，并由相关的NPC对任务进行更为详细的描述。完成任务的过程也非常灵活，你接受任务时并不一定就获得最终任务的目的。在每个任务的执行过程中，任务目标都会随着执行过程而不断推演，让人有抽丝剥茧之感。当然这些任务目标的变化在任务记录中都会及时更新，让玩家不至于迷惑不解。有些时候你可能会先期完成了特定任务的目标（如杀死某某怪物或清理某个地牢），然后才会向NPC领取该任务，则在领取之时任务即告完成。

考虑到游戏的重玩性，这次游戏在任务机制上有一个不可忽视的重要调整。由于单人游戏中没有存盘进度的设定，只能在退出游戏时保存当前的游戏进度，因此下次以同样的角色进入游戏时，上次完成的所有任务都[illegible]完成，已[illegible]的区域[illegible]已探索[illegible]度，[illegible]在游戏地图中[illegible]（不过有时也会[illegible]探索的[illegible]了，不知是何[illegible]），已激活的传送点仍可用，地图中的祭坛等物件位置则会消去，这就省去了不必要的重复劳动。当然还有一个针对练功狂的好消息，那就是尽管上次完成的任务不必再去完成，但上次已清理过的地点，怪物又都重新复活（嘿嘿，亡灵巫师应该不会为尸体短缺而发愁了）。

游戏的难度分为"正常"、"噩梦"及"地狱"这三个级别。一开始你无法选择游戏难度而自动进入正常难度级别，在完成一个难度级别的游戏之后，下一个级别即可选用，在开始新游戏时你会看到难度选择菜单。若你进入已完成的难度级别中，你会发现所有传送点都保持激活，而且可以直接在四个游戏场景中自由穿梭。当然，所有之前完成的任务仍是标定为已完成（不要奢望还会有任务报酬），这个设[illegible]而在完成[illegible]，你的英雄也会获得Sir、Lord等头衔（男女角色名不相同），这些头衔自动加在你的英雄名号前面。

游戏中任务情况会及时更新

过场剧本：第二章

D：Dark Wanderer（[illegible]）
M：Marius

我们向东旅行。翻越山地进入新裂大地的沙漠之中，随着时间的推移，我的旅伴向我讲述了他的身世——他曾是一位伟大的武士……而他体内那个黑暗的、神秘的负荷，正令他[illegible]。

我们花了一些功夫才得以穿越那干燥的荒原。花了多长时间？我也不清楚……但一团黑云似乎在时刻跟随着我们，[illegible]在地平线上。

最后，旅程结束了，我们爬上了最后一道山脊。山脊下面就是我们的目的地——珠光宝气的Lut Gholein——[illegible]。

旅程的最后这一夜，我们在野外扎营。也许那儿有沙漠的热风或是大海的潮声，但许多个日期以来我第一次睡着了。然而，噩梦再次浮现，但这肯定不是我自己的。

我注意到有个大法师，Tal Rasha，你也在那儿，Tyrael，我记得在我的梦中见过你。他的同伴被一个大恶魔逼到了绝境，那恶魔是Baal，毁灭之王，曾经主宰着这个世界。（Tal Rasha手中拿着金色的石头飞过去）他们试图将那恶魔封印在神圣之石中……（Tal Rasha关闭了石门）

然而，当他们的努力失败后，Tal Rasha无私地用他自己的躯体来包容那恶魔，最终将其封印。他指示同伴将他禁锢在古墓中，埋葬在沙地之下，永远消除这个恶魔。

（随着Baal从胸口发亮的闪田之石而大叫，Marius也从[illegible]）

D：现在你知道我要寻找什么了，Marius，那是我的兄弟。[illegible]。

（哭泣）

第二天早上，我们走下山脊，前往Lut Gholein……我不知道在那儿还有什么可怕的事等着我们。

物品体系更为丰富

在《暗黑破坏神》中最大的乐趣是什么？相信许多人会不加思索地选择"找宝物"这个答案。有鉴于此，《暗黑破坏神II》就更多地迎合了玩家的这一"终极需求"。游戏中的装备可以通过其名称的颜色来分类（游戏中按下|ALT|键即可显示出周围可拾取的各色物品）。

绿色套装是二代游戏中比较显著的新设定。根据资料显示，在游戏中共有十六套绿色套装。这些套装由三件至六件装备构成，这些不同的绿色套装中包括可装备在身上的各种物件。当你找到一个绿色字头的物品时，鉴定之后即可显示出该物件的特性，不过，这些绿色物品还有隐藏的属性。注意其属性部分金色的套装名称下有红有绿的名称列表，这表示套装中各个物件的名称，其中绿色的为你已获得的物件（不管你是放在身上还是储物箱中），

装备全套绿色套装后可获得额外属性

暗金装备属性惊人地高

红色为尚未获得的物件。当你将该套装备全部收齐并全部装备到身上，再注意一下它的属性表……你会发现在金色的套装名称上方多出了一些由金色字体描述的套装属性，这是整套绿色装备为你提供的附加装备属性。

绿色套装的属性大约属于中等水平，对于游戏初期及中期还算是比较优良的装备。当然，对于一个玩家来说，将这些绿色套装全部收集齐全是相当困难的，因而它们的收藏性更甚于实用性。

灰色插孔装备对应于游戏中新设的宝石系统，提供给玩家装备DIY的需要（看来这几年个人电脑DIY已经蔚然成风了）。灰色装备分为头盔、盔甲和盾牌三大类，相应的，游戏中可以找到的各式宝石（包括骷髅头），其每一块放置在头盔、盔甲或盾牌等不同插孔装备上，都会提供不同的属性。灰色装备除了有两到三个插孔可以安放宝石之外，其基本属性大致等同于白色普通装备的水平。

游戏中的各种宝石都有五个质量级别，从最初级的CHIPPED宝石，到最高级的PERFECT宝石，它们所提供的属性会逐级提升。除了从游戏中直接拾获不同级别的宝石之外，你还可以用游戏中那个百宝箱将低级别的宝石压制成高级别的宝石。

暗金装备和亮金装备的区分，是本集游戏中又一重要的新设定。还记得上一集游戏中那些金色的独特装备（Unique）吗？那时在它们的属性设定中，虽然都有几项突出的地方，但往往还有明显的反作用属性或是缺陷属性（如耐久度仅为1），因而除了以其独特的外形而被玩家列为收藏品之外，具有真正实用性的金色独特装备实在是屈指可数。

在《暗黑破坏神II》中，亮金色装备可被认为是前作中的独特装备，而暗金色装备则是一种更具实用性的稀有装备。这些暗金装备的典型特点，是耐久度、防御力或是杀伤力等特性出奇的高，其数值往往高出普通装备十倍以上（如耐久度255/防御度225的GOLDSKIN盔甲），同时其魔法属性也非常强大且实用。

过场剧本：第三章

B：Baal
T：Tyrael

（[illegible]）

我的旅伴在古墓中阴冷潮湿的空气中前行，看上去……这使他更为强壮了。我站在门口，光明与黑暗之间，我[illegible]……当我们循路而下，越来越深入这墓穴，我开始注意到我的旅伴的变化，他似乎在不断汲取力量。我在黑暗中几乎目不能视，但我的旅伴对路径似乎了然于胸。最后我们来到了一个大堂。

（[illegible]他了。）

那时我意识到，我的旅伴不是在汲取力量，他是在丧失他仅存的人性。

（镜头转到正在挣扎的Baal）

他以狂暴的速度移动着，然后……然后……然后你出现了。

（正当丧失人性的黑暗流浪者准备解救Baal）

T：住手！被封印的恶魔不能被放走！更不能……让你放走。

（黑暗流浪者把Tyrael撞倒）

B：看看他们对我做了些什么。快放开我！帮帮我！

（Tyrael挥动发着闪光的剑与黑暗流浪者战斗着，Marius则偷偷溜地走过不场准备解救Baal）

B：快……请赶快！

（Marius拔出Baal胸口的灵魂之石）

T：不！别那么做！愚蠢！（Tyrael怒气冲冲地将Marius抓起举在空中）你促使这世界面临毁灭。你无法想象你今天的举措造成了什么后果。赶快到Kurast城东的光明殿堂，在那儿你会发现地狱之门已经开启。你必须鼓足勇气通过那道门，Marius。拿着你得到的石头前往地狱之钻，在那儿将石头摧毁！现在，快跑！拿着石头快跑！

（当Tyrael释开Marius时，Tyrael被Baal的触角缠住了手并扯掉了Tyrael手中的长剑。）

我还能有什么选择呢？

[illegible]

特别企划

亡灵巫师[illegible]

蓝色装备是拥有魔法增强属性的物品，想必大家都很熟悉了。别看这蓝色装备是除了白色装备之外最常见的东西，但最强的装备往往都出自蓝色装备系，因此在游戏中可不要一意寻找暗金装备，而对地上的蓝色装备鉴定都懒得鉴定一下，这很可能会让你错过最犀利的装备哦。当然，鉴定物品还要耗费鉴定卷轴或是需要携带回城让 Cain 鉴定，相当费事，因此可以根据蓝色装备的类型及未鉴定时的基础属性，粗略地判断其大致的魔法属性（未必完全准确），以便决定是否值得鉴定之。

白色装备不再只是游戏最初不得不用的入门物品、游戏中后期看也不看的垃圾货色了。你应该知道，在游戏第一章中，铁匠 Charis 在你帮她找回打铁的铁锤后，会免费帮你将一件白色装备打造成金色装备！而白色普通装备的基础属性，也会或多或少影响打造完成后的金色装备的属性。因此，在游戏中不妨留心一下基础属性不错，外形又很酷的白色装备，发现合适的材质，拿去给 Charis 说不定就能打造出不错的利器呢！（怎么又是 DIY？）

金钱有用吗？开始你嫌钱少，后来你就发现它用处不大，因为看起来好东西永远都不是买来的。看来《暗黑破坏神 II》的制作者也怕你对钱丧失兴趣，因而在城中有那么一位商人，可以跟你玩"赌买赌卖"的投机买卖。与他对话选 GAMBLE 选项，[illegible]的物品栏中[illegible]许多未鉴定的装备，当然要价很高。把你认为无用的金钱用在这些物品上，说不定你就能买到超值装备。（当然，我还没碰上这好事，要不我为何强调"说不定"呢？嘿嘿。）

角色能力特性鲜明

一个游戏，有必要提供给你五种不同的角色来玩吗？在《暗黑破坏神 II》中，游戏制作者力求改进前作中的角色设定，为不同游戏风格的玩家定制不同的特色主角，同时为每一位主角再设定可定制的属性发展体系。就这样，又一个可 DIY 的《暗黑破坏神 II》的游戏设定出现在我们眼前。

关于游戏中五种角色的描述，我们都已经看过很多介绍了。大致来说，亚马逊战士擅长弓箭，应主力发展灵巧度以提高发射速度，同时强化多箭射击技术和强力箭支，那一发之下十数支箭飞出的场面令人印象深刻；野蛮人则是力量型角色，其[illegible]在[illegible]，[illegible]不穷的[illegible]力，元素法师[illegible]火、电、冰等元素[illegible]的攻击，那[illegible]地球的火球、人[illegible]；亡灵巫师擅长召唤类[illegible]法术，看看他身后跟着的十数个[illegible]，那[illegible]式可够吓的；圣骑士是中规中矩的武士，在神恩庇护下，各种元素[illegible]体能力让他面对敌人的致命攻击也能[illegible]然无恙，而他强大的牺牲攻击、快砍攻击、复仇反击等等能力，让他在面对哪怕是[illegible]团围攻的敌人或是最凶恶的 Diablo 也能轻松将其全部砍倒。

角色的技能级别可以借助魔法物品高于 20 级

要想选定适合自己战斗风格的角色就够不容易的，而要想将选定的角色培养成为真正能够发挥其特长的英雄就更不容易。每个角色都有各自完全不同的三大类技能，每类技能都有十种。许多高级技能有其各自可修行的角色级别底限，其技能本身又有级别设定，通过分配角色的技能点来提升指定技能的级别，从而获得更强的技能属性。

看到这儿，是不是有人在嘀咕，那[illegible]所有技能级别升到头不就完了，不麻烦。唉，角色每升一级可获得 1 个技能点，游戏中的任务回报可以获得几个奖励技能点，但你要知道，每个技能最多需要分配 20 个技能点才算到头，而很多高级技能还需要先学会较初级的技能后才能学习。

因此，除非你修改游戏，否则还真得花些心思揣摩角色技能的重要性如何，然后技巧性地运用你有限的技能点数，集中增强那些最亟需的技能。另外，在游戏中还有许多增强技能的魔法装备，运用这些装备，甚至可以使特定技能在达到 20 级后突破这个级别上限呢！

联网模式有待考验

过关、寻宝、上战网。《暗黑破坏神》之所以风靡三年仍是风头不减，这与战网流畅的免费联机服务及游戏本身的联机模式设定是密不可分的。

多人联机模式下的反 PK（玩家格杀）和反作弊（就是改游戏啦）是游戏制作者格外注重的两大问题。

在《暗黑破坏神 II》中，对于反 PK 有多种抑止措施。首先，玩家格杀需双方都达到 9 级，且双方都同意并打开针对对方的格杀选项，双方才能对彼此进行攻击并造成伤害。这一设定首先避免了初级玩家一上来就遇到恶意玩家的攻击而毫无抵抗能力，另一方面也确保玩家双方都在自觉自愿的情况下才能进行玩家格杀。

另一方面，每个玩家在游戏中都拥有自己的个人储物箱，在其中可以放置最多 150000 金钱及大约一套全身装备的储物空间，使得玩家可以为在游戏中意外丧生之后的复仇做一定的物质储备。另外，当玩家在游戏中意外丧生后，留在尸体上的只是当时装备在身上的装备及一些金钱，储物栏中的物品依然保存在重生的角色身上。由此看来，玩家在游戏中费力收集的家当，将可以最大限度地受到保护了。

[illegible]

游戏作弊会破坏游戏设定中的平衡性，这是不争的事实。尤其是在大家都投入了精力、时间和金钱的多人网络游戏中，游戏作弊更会破坏整个游戏可玩性。因此《暗黑破坏神 II》在战网联机模式中采用了更强大的反作弊机制。还记得在前作中，你可以将本地以多人模式修炼的角色带到战网上去使用，因而一些专门的游戏修改器就可以修改本地的角色资料，然后这些经过修改的角色又会出现在战网上，我们在战网上也时常会看到 99 级的游戏角色。

角色可为常用技能设定快捷键

尽管前作中游戏的角色资料也做了一定的加密处理，但在本地 PC 上其被破解的可能性还是很大的。于是此次用于战网的角色资料全部放在游戏服务器中，与本地 PC 上的游戏角色不能互换使用。根据采用同样机制的《网络创世纪》的经验，要想修改这种模式下的角色资料，至今为止还没有可能。看来公平游戏的福音，也将降临在战网上了。

外在表现褒贬兼有

《暗黑破坏神》在 1997 年推出时，立即以其精致的 2D 场景及自然流畅的角色动态表现征服了无数玩家，今天看来，它的图像表现仍远远高于现在许多新游戏的水平。早在《暗黑破坏神 II》开发的过程中，对于新一集游戏将会如果提升其本已超凡的图像水准，大家的揣测就很多。比较重要的，大概是说《暗黑破坏神 II》采用了 Glide 的 3D 接口，那么 3D 图

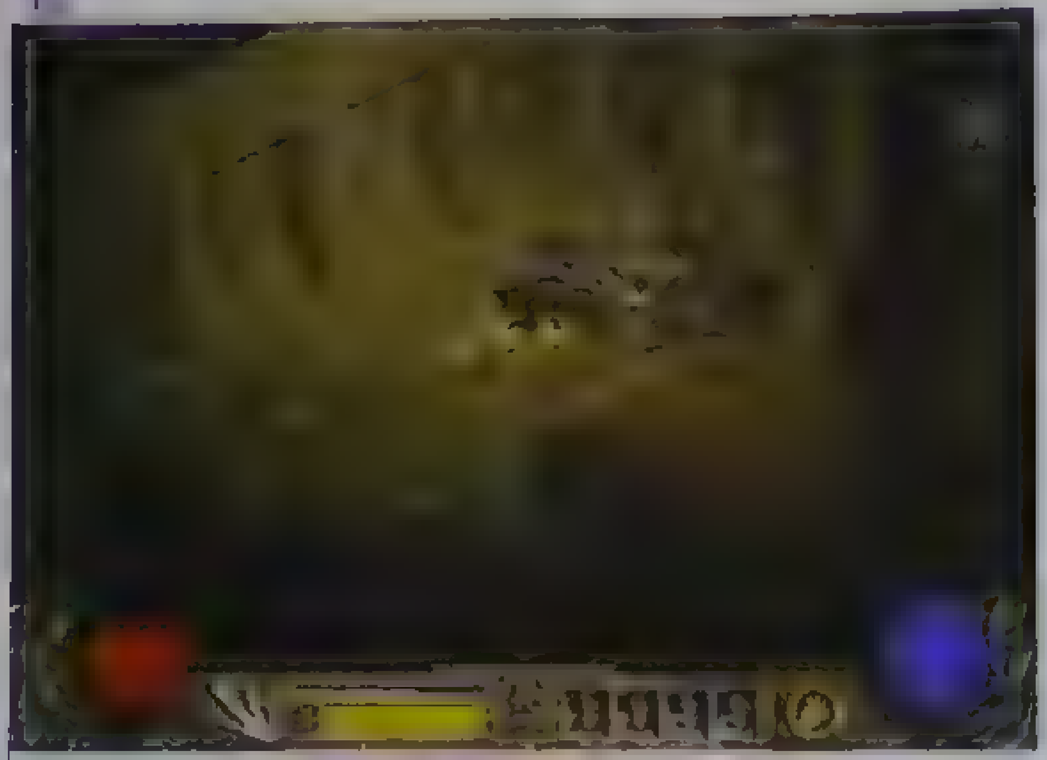
过场剧本：后记

M　Marious
T　Tyael

M：我听说，最后他（Diablo）被消灭了……
（Diablo 死亡的场面）
M：那些灵魂之石，也在地狱之砧上被销毁。只有一颗例外——呜……啊……对不起，Tyrael。我无法按您的吩咐去做，我实在无法进入那道门……
（Tyrael 起身走近 Marius）
M. 原谅我，Tyrael……原谅我……呜……
T　Marious，把那颗灵魂之石给我，那我就不再追究了。
（Marius 从领口中拿出藏在里面的角色灵魂之石）把它给我吧，Marious。
M　拿去吧，拿去……拿去。我很高兴所有的一切都和我无关了。看看，那石头对我都做了些什么……噢……
T　你并没做错什么，你只是遵循你的意志去做了。不过……我不是那个大天使 Tyrael。
（假 Tyrael 拿起灵魂之石，发亮的灵魂之石照亮了他的面孔，浮现出 Baal 的样子。）

M　啊！不……不……不要……不不……啊……
Baal：嘿嘿……你做得很好，Marious。现在我应该报答你了！
M　啊！不……啊……

（Baal 抬手杀死了 anus，转身离开房间，他身后燃起了熊熊大火，凄厉的声音响起，仿佛预示这另一场浩劫的开始。）



战斗中看着备用的[illegible]右上角[illegible]

[illegible]Quake[illegible]640×480[illegible]

[illegible]3D[illegible]接口，目前支持的 3D 接口有 D3D[illegible]及 Glide(3dfx 公司的显卡支持)，当然你也可以选用 2D 模式。在这三类接口中，2D 模式和 D3D 模式在画面表现上没有什么特别明显的区别，而 Glide 模式则凭借 Voodoo 系列显卡本身就特有的画面显示较为柔和的特点，使得游戏画面看起来较为自然，不[illegible]D3D 或 2D 模式中看起来那么多的[illegible]粒感。

在画面分辨率方面，本集游戏仍然使用 640×480 的分辨率。由于略微调整了场景物件与主角的大小比例，感觉上本集游戏中的画面略显粗糙。不过考虑一下，这样一个使用大量 2D 绘图的大动态动作 RPG 游戏，如果采用 800×600 的游戏分辨率，不知道是否非得 PⅢ级别的 CPU 加某些 2D 效能特别强悍的显卡才能流畅运行了。所以通观目前世面上的欧美 2D 角色扮演游戏，其分辨率大多都还停留在 640×480 的分辨率水平。比较有趣的一点是，在游戏说明文档中的配置要求上由于明确地写着“要求使用支持 800×600×256 色分辨率的显示器”，使许多玩家有所误解，因此游戏制作公司的人员不得不作出解释：“因为战网的聊天频道画面采用的是 800×600 分辨率”。

抛开稍显粗糙的画面观感及视觉效果不佳的自动地图之外，前作中大部分值得称道的画面表现都获得了发扬，如主角及各种怪物细腻的动作，不同场景中贴切的描绘，如亚马逊的雨林、烈焰之河的熔岩以及各个宫殿地牢中溅血的墙壁、[illegible]

[illegible]

[illegible]3D 音效[illegible]SBLive![illegible]DTT2500[illegible]，以音效[illegible]，到[illegible]、魔法声效、电闪雷鸣[illegible]音乐，听觉上绝对是一流的享受。[illegible]音效系统也提供了精确的定位能力，你可以凭听觉就感觉到小小的 640×480 屏幕范围外周边的宝物落地声(当你有远程攻击能力的角色，拣宝物就非常需要这样的声音提示了)。

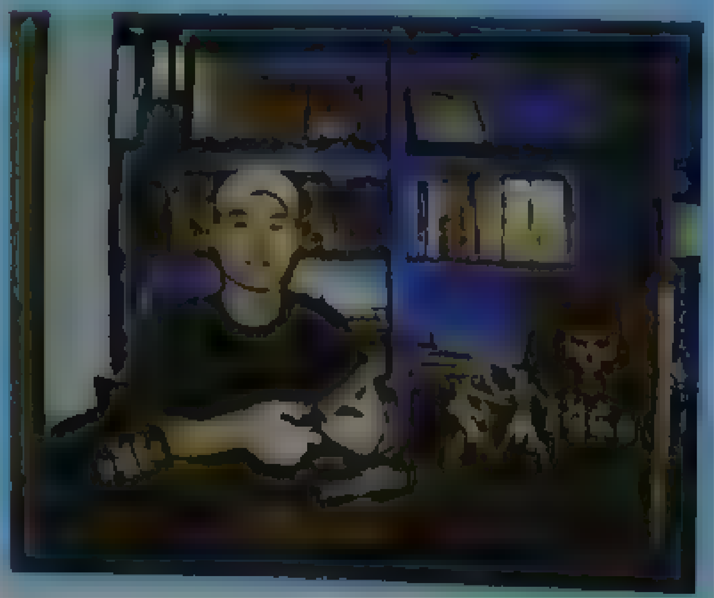
永不停歇的游戏？

拿到这款游戏后，我花了三天的时间完成第一个难度级别的单人任务。这大约是继《家园》之后又一个令我如此着迷的游戏。与完成《家园》使命后，除了听听录下来的“Home World”片尾曲就再也不碰[illegible]游戏不同的是，我与同事们每每得闲就去进入暗黑世界溜达一圈，一段时间里是找绿色套装，一段时间又挑战更高难度级别的任务关，眼看有些兴趣渐弱，又被朋友拷来的角色进度中奇巧的魔法装备所刺激，时常又到游戏中转转，希望能好运降临捞些宝贝……看来“暗黑”系列才真的应该叫“夺宝奇兵”这个名字啊！■

是什么原因造成 Diablo2 在中国大陆的延期上市？

[illegible]

[illegible]



画面表现	[illegible]
音乐音效	100
操控	100
图 [illegible]	100
动画	[illegible]
故事性	[illegible]

95

出品公司	Blizzard
国内代理	[illegible]
发行版本	[illegible] WIN9X
类型	动作角色扮演 ACRP
最低配置	[illegible]
推荐配置	[illegible]
3D 加速卡	[illegible]
3D 声卡	[illegible]
多人游戏	支持
控制	鼠标、键盘
出品日期	2000.6
官方网站	www.blizzard.com/diablo2

欲与暗黑试比高

文·编辑 罗东东

2000 年 6 月 28 日，《暗黑破坏神 Ⅱ》正式发售。当这柄 RPG 界的“屠龙宝刀”在全球亿万玩家的惊叹声中徐徐抽出的时候，它散发的耀眼光芒是否已经粉碎了一切挑战者的妄想？

从游戏发售表来看，6 月底和 7 月初，也就是“暗黑破坏神”降临前后不到二十天的时间里，有多款叫得上名头的 RPG 大作登场，很“凑巧”地形成了一个 RPG 上市的高潮。看来，各路好汉并未因 DIABLO2 的到来而退避三舍，隐隐之间，大有“欲与暗黑试比高”的气势。现在，就让我们来仔细看看这些敢于在王者的锐利刀锋上碰上一碰的好汉们吧！

名称	英文名称	发行商
吸血鬼：避世救赎	Vampire: The Masquerade	Activision
笑傲江湖之日月神教		昱泉国际
剑侠情缘Ⅱ		金山
阿科泰拉：黑暗兄弟会	Arcatera: The Dark Brotherhood	育碧
灵魂使者	Soul Bringer	Infogrames
时间机器	Time Machine	Cyro
杀出重围	Deus Ex	Eidos
中华英雄		智冠
冰风溪谷	Ice Wind Dale	Black Isle

最接近王座的挑战者——

杀出重围

原定于6月30日发售的《杀出重围》在6月22日提前登场。大家一定注意到，同一时间，"暗黑"的发售日也从预计的7月4日提前到6月28日。两大高手很有意无意地错开了直接的对撞，看来双方都感觉到了对手咄咄逼人的压力。

就整体水平而言，这款集角色、射击和冒险于一身的作品在得分上已经非常接近DIABLO2了。它的开发商就是不久前刚刚完成《大刀》的"离子风暴"（Ion Storm）。《大》的表现平平和《杀》的精彩出

《杀出重围》

众不禁让人怀疑，"离子风暴"是不是一直扯着前者的旗号作掩护，来秘密酝酿后者——这部准备一鸣惊人的"秘密武器"呢？

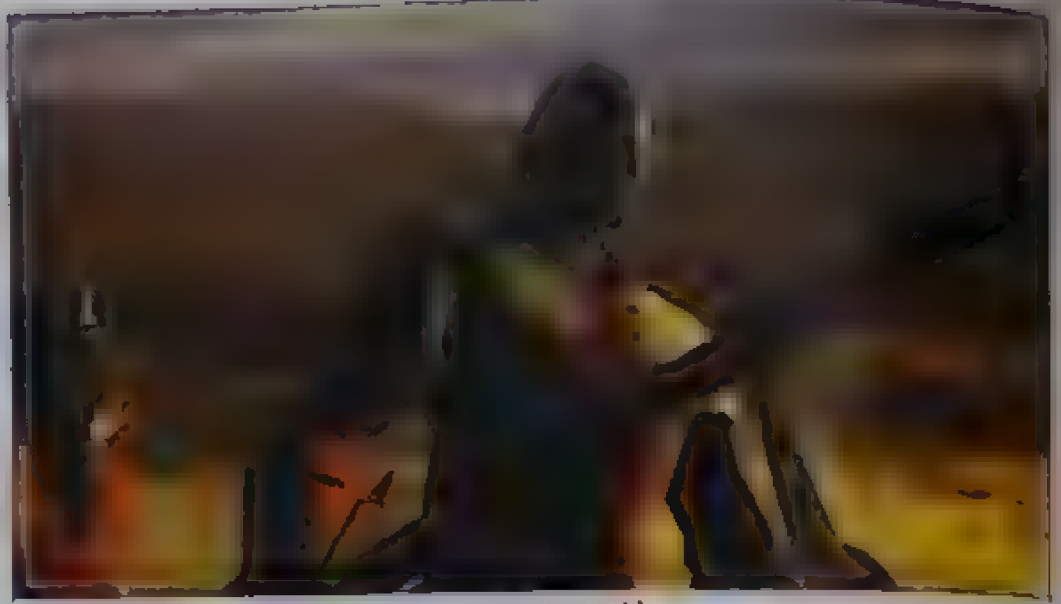
与《大》带来的失望完全相反，《杀》一出世就博得了满堂彩，欧美各大游戏媒体评论都看好这匹突如其来的黑马，而许多喜好新鲜的玩家们更是钟情于游戏的独特形式以及惊人的真实感。虽说《杀》目前还难以撼动的DIABLO2的最高地位，但是综合实力之间的差距，也只是"去陛下仅一阶矣"。

盛名之下的大作——

吸血鬼：避世救赎

挟"1999年E3最佳RPG"的威势而来的"吸血鬼"在"暗黑"之[illegible]的[illegible]登场，让[illegible]

《吸血鬼》巨大的优势就是它先进的3D图像，许多评论家认为，《吸》的画面水准已经创下了RPG游戏的新高峰——在这一点上，即使是伟大的"暗黑"也只能甘拜下风。



《吸血鬼·避世救赎》

不仅如此，制作小组在接受采访时还表示"很希望玩家对游戏里的武器系统感兴趣"，这简直就是对DIABLO2的直接挑战。《吸》的武器系统包罗了从中世纪到近未来的许多精致的武器和铠甲，不过相比之下，还是"暗黑"那无与伦比的庞大装备库更能让人心动。

可惜的是，《吸》的其他方面并不突出。虽然有鼎鼎大名的"White Wolf"出版机构的故事为蓝本，但是游戏的单线故事情节还是显得过于简单；由于视角的原因，战斗时操作比较困难，尤其是当你和你的队员们挤在狭小山洞里的时候，大家所表现出来笨拙和混乱简直让人感到悲哀。后者的失败实际上是致命的，这使得《吸》无可奈何地与DIABLO2拉开了距离。

内战英雄——

笑傲江湖之日月神教

《笑傲江湖之日月神教》的上市时间与DIABLO2相当接近，这当然不表示《笑》有信心与"大菠萝"拼上一拼，因为对于目前的国产游戏来说，打赢内战才是最理智的打算。而在2D平台一统天下的武侠游戏世界里，《笑》以3D模式披挂上阵，显然是占了不少便宜。

在国内（尤其是港台），喜欢中国传统的武侠游戏，而对"大菠萝"之流并不在乎的玩家不在少数，《笑》的"新美学"创意让他们感到新鲜。于是，在这个满世界飞舞着"暗黑"旗帜的非常时期，许多朋友的屏幕上仍然保有"国粹"的一块领地。

商场大赢家——

剑侠情缘 II

据报道，《剑侠情缘 II》的出货量已经突破15万套（截止到7月3日），金山正满怀信心地看着上升箭头向30万挺进。如果发行量真能到达30万的颠峰，《剑侠情缘 II》无疑将成为大陆游戏史上最为成功的商业运作范例，它不仅大败

《笑傲江湖之日月神教》

了直接对手《笑傲江湖》，甚至有可能战胜强大的"大菠萝"。

当然，这些"胜利"不过是指"大陆范围内的正版销售数量"而言。不用说也明白，《剑》与DIABLO2还不是一个重量级上的对手（还是来祈祷《剑侠情缘 N》能彻底打垮《暗黑破坏神 N》吧！），而且对于《剑》的神来之笔——"最终的绝对悲剧"，人们也不是很感冒，比起南宫飞云之死，大伙儿似乎更关心李逍遥和他美丽情人们的未来……

悄然而来的隐士——

灵魂使者

与一般游戏不同，《灵魂使者》在发售前一直非常低调地表现自己，玩家们

《灵魂使者》

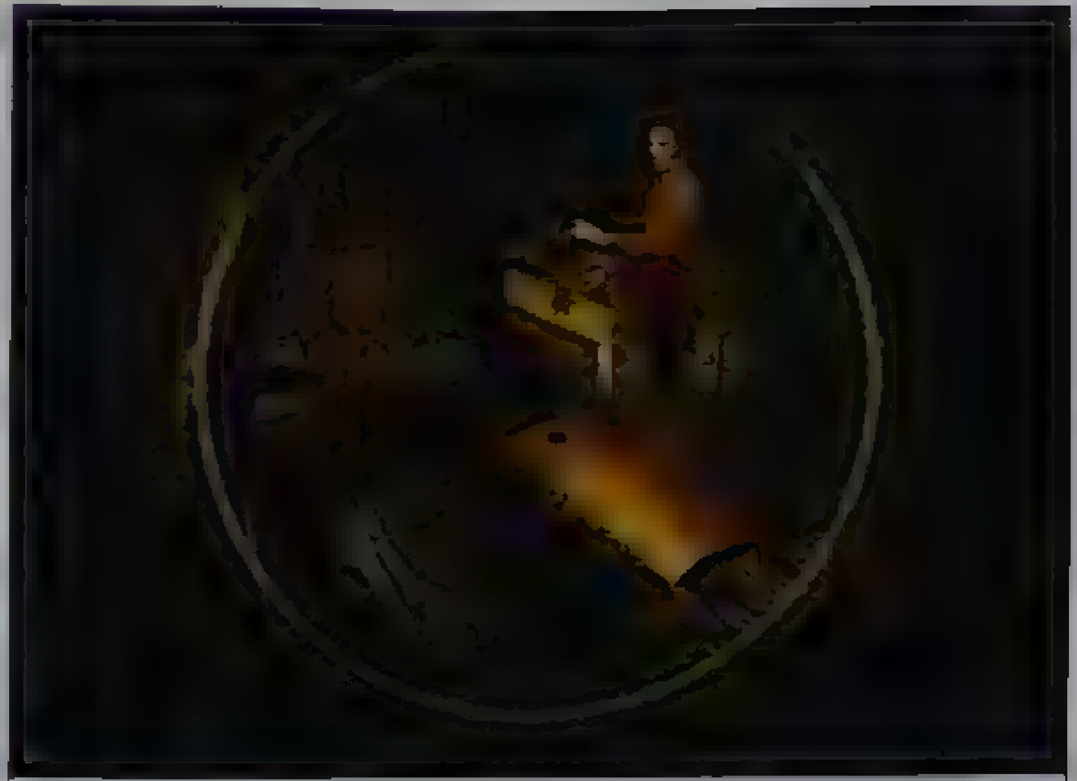
只是零星地听到一点关于它的消息。直到它被摆上柜台，大家才惊喜地发现，居然有这样一部佳作悄然而来。

虽然《灵》没有大张旗鼓的宣传攻势，但是它的表现并不比任何一部大作逊色多少。这部以中世纪为背景的典型3D西式RPG，其突出特点是在图像的细节刻画，以及场景的气氛营造上非常出色，对话时每个角色都有精美的大头像表现。战斗系统也与众不同，即使是一对一的打斗也很讲究策略性，一味地乱砍的结果只能是破绽百出，而灵活躲避，伺机而动能让你以微小的损失为代价，战胜非常强劲对手。

8月，新天地将双双推出《灵》和《吸血鬼：避世救赎》的中文版，游戏里所包含的复杂情节和深刻内涵，将籍此为中国的玩家所了解。

名著新编——

时间机器



《时间机器》

6月底，老牌的冒险游戏制造商Cryo推出了新作：《时间机器》。其创意来自于19世纪英国科幻大师威尔斯的同名巨作，仅就这一点就能博得许多科幻迷和游戏迷的青睐了。不过如果你想通过游戏来重温名著的话，恐怕要失望了，因为《时》的故事情节已经基本脱离了原作的架构，它描述的是威尔斯本人乘坐时间机器来到了八十万年以后的世界，以及由此引发的故事。

游戏并非全3D引擎，所以视角不能自由变换，只能随着脚步的进退而改变；以此为代价，换来了游戏的运行流畅。抛弃了华丽3D效果的《时》把更大的精力投入到游戏的内在品质里，其最大特点是大段的对话和情节描述，给你一种读科幻小说的感觉，在时间、永恒和生死等等这些超复杂的哲学问题上，《时》很有些独到的见解，这是其他角色扮演游戏（尤其是"暗黑"）所望尘莫及的。

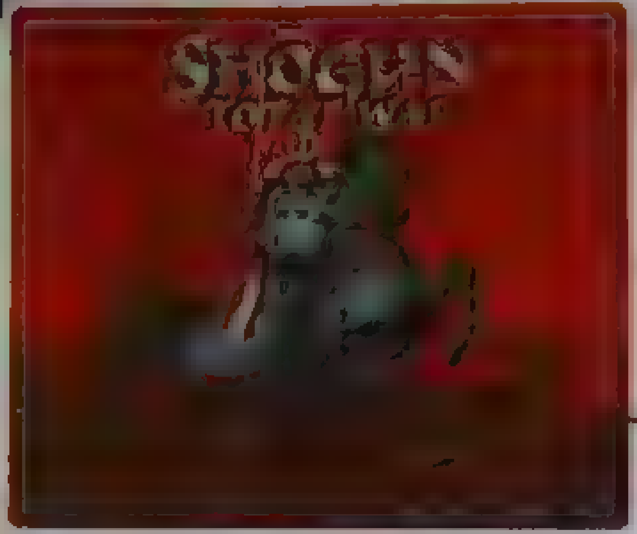
同期上市的RPG还有很多，篇幅起见，小子在此就不一一唠叨了。

其实无论是玩家和厂商都很清楚，就综合实力而言，以上任何一路人马都难与DIABLO2抗衡。但是大家也同时看到，由于挑战者们都拥有各自特别的亮点，所以在许多方面，它们已经接近、比肩甚至于超过了"暗黑"的水平。

由RPG发展的大好形势看来，在不远的将来，"暗黑破坏神"系列"王王相承"的神话就会被打破。也许，暗黑破坏神屁股下的宝座已经开始微微发热了吧。■

注：根据佛教传说，帝释天是上界最高的君主。但是，当下界有凡人的德行已经超过他的时候，帝释天的宝座就会发热，象征着他的统治地位即将被取代。

《阿科泰拉：黑暗兄弟会》



将军：全面战争

文·编辑/游骑兵

这是一款结合了经营策略和即时战斗的策略游戏。游戏的背景设定在十六世纪的日本，这一时期，各地的诸侯拥兵自重、割据一方，他们彼此之间不断地进行征战，希望能统治更多的土地，拥有更多的将士臣民，他们的目标，就是成为统治全日本的幕府将军。

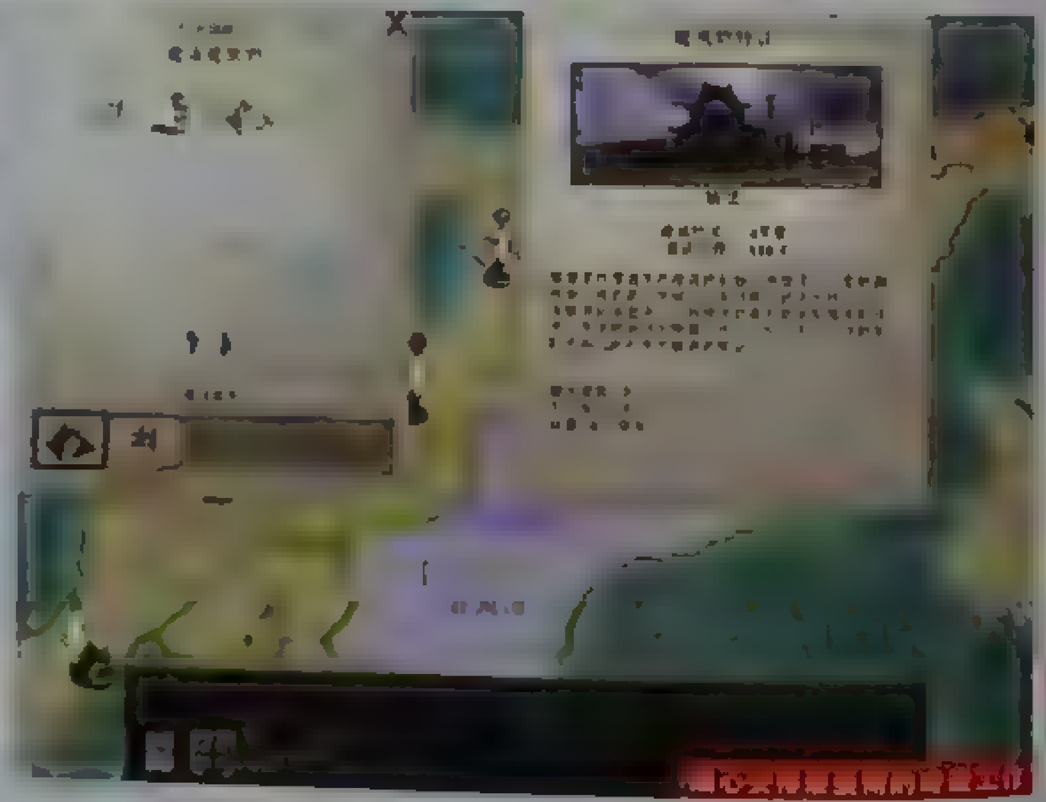
初一进入游戏，你就会感受到浓郁的日本民族风格的音乐和画面。《将军》的游戏风格较为少见（在国内上市的游戏中，育碧公司的《世界大战》的游戏形态与其非常相似），它的主要游戏操作发生在一幅日本全国的战略地图，另外还有王室内（接见使节或家族继承人诞生时会在这里处理）及亲自指挥战斗时的战场。在战略地图中，你会发现上面分割为许多个区域，在一些区域中会有宗室家族的旗帜及城堡图标，这些地方就是特定家族的发家之地了。在完全战役中，你[illegible]在日本战国时期著名岛津、毛利、织田、[illegible]、武田、北条、上杉等七大家族中进[illegible]扮演它的大名，为家[illegible]勇征战。熟悉日[illegible]道，这些宗室家族之所[illegible]足，且各自都有一些[illegible]外，游戏中也对这些宗室的特[illegible]出了一定的介绍，其中[illegible]了各自的战略优势，如某些宗室[illegible]于使用某些兵种。玩家可以根据自己的喜好来选择。

游戏开始时，各个宗室之间即处于敌对或中立的状态，由电脑指挥的其它宗室会紧锣密鼓地研发建造各种建筑设施，强化军队，同时派出使者刺探邻国的情报，甚至会派出忍者刺杀敌方的使者或将领。一个风云变化的战国时代就此开始了。

要想发展壮大宗室，粮食是最重要的战略资源。十六世纪的日本，都是用"石"这个单位来衡量所有物品的价值，一石相当于一个人一年所消耗的粮食数量。派遣使者刺探出哪些区域的粮食产量丰富，伺机将其占领，则对手将失去重要的收入，而你的宗室则拥有更多的战略资源。石在每年的秋季征收，如[illegible]，[illegible]比普通年份增加 50%，而收成[illegible]的年份[illegible]会比普通年份[illegible] 50%，[illegible]

[illegible]

害，忠诚度就会下降，而一旦农民的忠诚度低于 100%，领地内就可能爆发叛乱。叛乱分为农民叛乱、部属叛乱、佛教徒叛乱和基督教徒叛乱，这些叛乱还会影响周围地区。因此你就需要时常关注内政情况，注意提高特定地区的驻军力量，调整税收，以及注意看看大名的宗教信仰是否与民众的宗教信仰有所不同。了解了这些情况，你就能防范叛乱或是及时镇压叛乱。



日本战国时期，许多特殊才能的人为了各自所属的宗室达成了千百万将士都无法完成的任务。在《将军》中，通过研发[illegible]，你可以训练出使者、[illegible]人、忍者、艺妓、牧师等[illegible]。他[illegible]

[illegible]

[illegible]，而且是[illegible]敌方阵形[illegible]不要与兵力[illegible]兵种正面冲突。

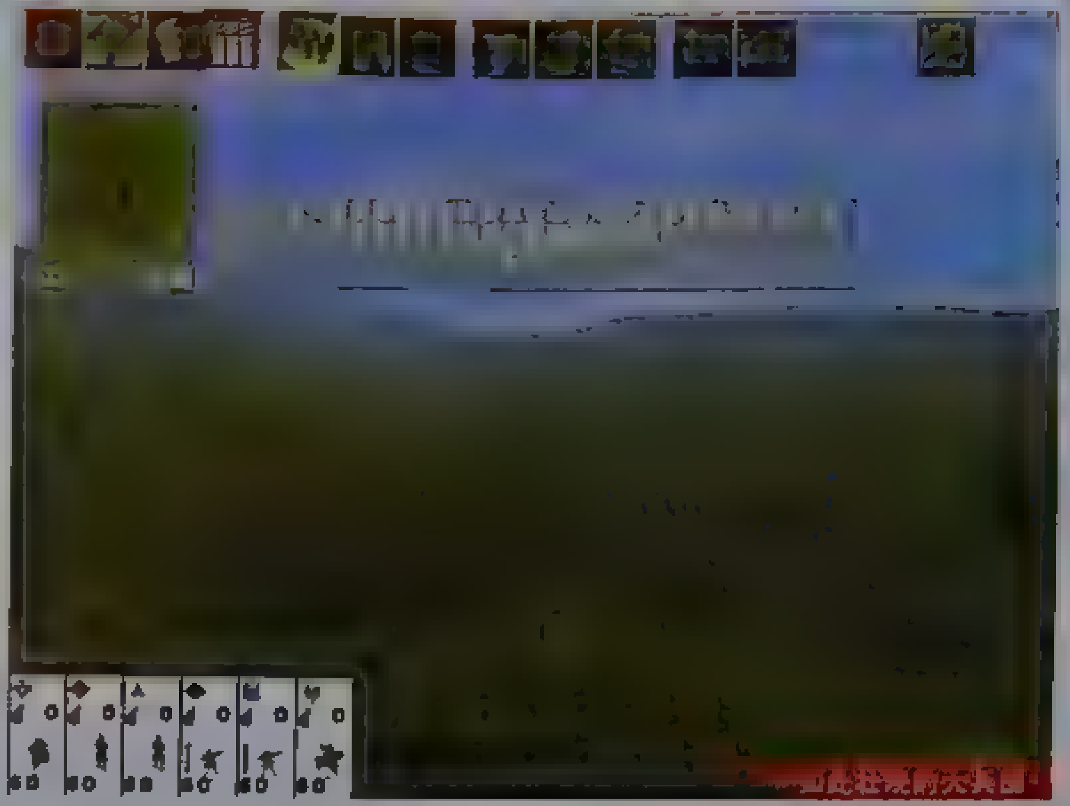
要想将无数[illegible]的士兵有组织地投入到战斗中，将领是不可或缺的。游戏设定的将领，通过战斗可以获得荣誉值和经验值，他所领导的部队的战斗技能和士气就能相应提高。如果你的大名亲自领兵投入战斗，他还会自动率领一小队重装骑兵出现在战场上。

为了获得先进的军事科技（如荷兰人带入日本的火绳枪），你还需要修建外国人的客栈及教堂等设施，以便获得与他们交易的机会，等到获得了火器的科技后，你就可以训练火枪手，那时你的部队就更为犀利了。

尽管在《将军》中，一旦发生战斗，你可以选择由电脑自动处理战斗过程，你只需关注一下战斗结果就可以。这样做的好处，大概就是适合那些不太喜欢即时战斗那乱糟糟的场面的玩家，可以让他们集中精力放在战略谋划上，以那些特殊的战略单位去达成战场都无法达成的重大战果。

然而在《将军》中最大的特色和挑战

仍然在金戈铁马的战场上。与现在最好的 3D 即时策略游戏相比，《将军》的 3D 战场可以说是更有所长。一旦你进入战场，你会发现这里的山川、平地、河流、桥梁以及建在高地上的城堡，将会为你的大军提供一个极为优良的战术施展空间。在这片战场上，游戏为你提供了丰富的兵种指挥设定。



在古代多兵种协同作战中，阵形是一个极为重要概念。在面临敌人的快速冲锋时，以弓箭手兵团远距离射杀敌人于路途中，以强力步兵抵在前沿抑制敌人的冲击，再以骑兵突袭敌方的后方。游戏中，每个兵种在训练完成后即组成一个兵团，当数个兵团投入到战场之后，每个兵团都由屏幕左下角的兵团旗帜来显示其人数和行动状态等情况。你可以按住［CTRL］再用鼠标左键点击想要编组的兵团旗帜，方便地将同类或不同的兵种编组（如全部的弓箭手或全部的骑兵各自编成一组），实现一同指挥。游戏中亦提供有己方所有场上兵团构阵指挥的预设阵形，其中包括直线型、防守型、方形、左、中右攻击型等九种大兵团阵形，在大兵团作战中你可以方便地排布各个兵种，避免了亲自摆放各个兵团的麻烦。

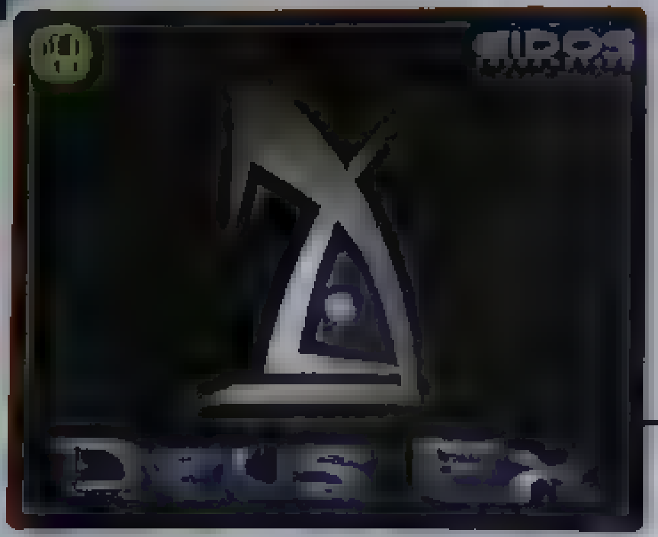
对于单一的兵团，游戏也给出了紧密、松散和楔型三大类，令人惊叹的是，当你选定了一个兵团和一类阵形后，你还可以用鼠标在需要布阵的位置上划出你想要的具体阵势，如弓箭手兵团可以在紧密阵形时用鼠标划为双排横队面对敌方的方向，这样攻击效果更好且每个弓箭手都能在同一个射程内攻击敌人。在战斗策略上，你也可以指定相应的部队保持阵形、原地驻守、自动攻击等等。所有这些详细的设定，都有相应的键盘快捷键。

在游戏中，地形、天气和风向对战斗的影响不可忽视，这尤其影响到古代技术兵种——弓箭手和火枪手的使用。居高临下的这类兵种，对敌人的杀伤效果更强。而借助树林的掩护，步兵也可以跟骑兵进行缠斗。桥梁是相当好的防守要地，只要用两队弓箭手据守桥头，敌人的大部队必将横尸桥面死伤惨重。一旦你熟悉了《将军》的各种战术功能并掌握了部队操控的快捷键，那么你就可以在战场上演出一场最多可投入数千将士的惨烈决战。■

图像表现	87
音乐音效	85
操作	80
创意	100
策略性	95

89

出品公司	Creative Assembly
国内发行	电子之界
发行版本	2CD / WIN9X　WIN2K
类型	策略　ST
最低配置	P233 / 32MB　1MB 显存 4 速光驱　500MB 硬盘
推荐配置	P II 300 / 64MB　16MB 显存 3D 卡 600MB 硬盘（推荐） 1.5GB 硬盘（完全安装）
3D 加速卡	D3D / 软件模式
3D 声效卡	不支持
多人游戏	支持
控制	鼠标 + 键盘
出品日期	2000.5 / 2000.7（中文版）
官方网站	www.totalwar.com



杀出重围

文/SAKURA　编辑/罗东东

许多著名的欧美大片，如《变脸》、《亡命天涯》和《黑客帝国》等等，都表现了这样一种观点：即"伪正义"是一种比邪恶更可怕的力量存在。"伪正义"的成员不象普通刑事犯那样，在肮脏的贫民区公寓里耗子般的东躲西藏；他们穿着笔挺的西装或者佩有勋标的制服，坐在装饰有星条旗和国徽的办公室里，开着警车出入，能够随心所欲地调动国家机器……他们伪装成公理、法律和制度的化身，同他们斗争，有时甚至意味着与整个社会为敌。

《杀出重围》(Deus Ex)则以 RPG 的形式描述了这样一个"正义"与"伪正义"的故事：在近未来的世界，社会变得腐朽而堕落。强大的恐怖组织"NSF"四处活动，一种名为"死灰"(Gray of Dealh)的瘟疫席卷全国。保罗(Paul)是你从小就崇拜的兄长，他是联合国反恐怖机构"UNATCO"的雇员。在大哥的感召下，你也成为了该组织的一名特工，为理想中的正义而战。然而，你真的能改变些什么吗？游戏的剧情吸引着你一步步地进行下去，黑暗的幕布一层层被撕开，但那样只不过是为了让你看到幕布后面更令人绝望的黑暗。

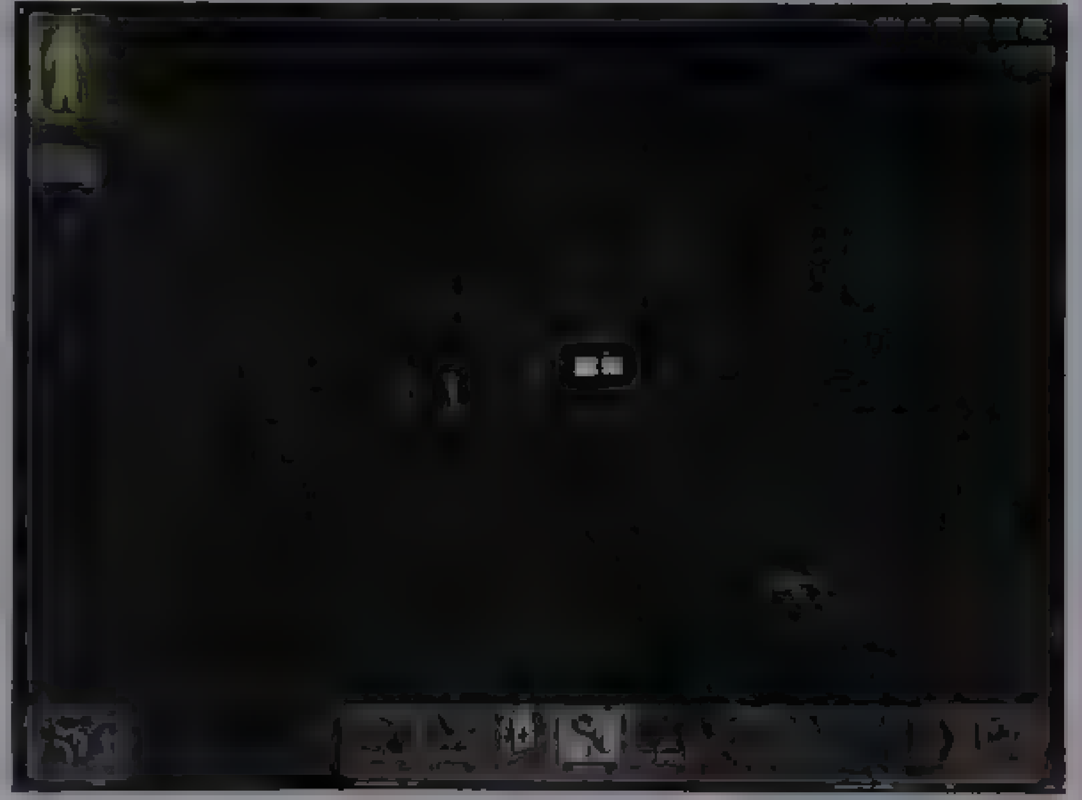
大片式的剧情，是《杀》能够成为 RPG 佳作的第一张王牌，但绝不是全部。第二张王牌是它自由开放的 RPG 系统。游戏为每一步剧情设定了任务提示，在消息栏里可以看到主线任务和支线任务。你可以选择是否完成和完成的先后顺序。当然，这一招并不新鲜，"魔法门"系列等许多游戏都有采用。之所以说"自由开放"的系统，是指你可以决定用什么方式来完成任务。这种提法对于玩惯了普通 RPG 的朋友们或许有点陌生。举个例子说吧，你要通过一扇坚固的大门，而敌人在里面布防。你可以用重武器轰开门，再冲进去用冲锋枪消灭他们；也可以先潜入机房，侵入电脑系统，操作建筑内的自动防御系统向敌人开火，最后让大门自动打开。

这个简单的例子说明了在本游戏里完成任务的两种基本方法："武力"或者是"智慧"。选用何种方法取决于你当前的各项技能值，譬如使用重兵器、步枪、手枪和冷兵器的水平关系到"武"的威力，而电脑、电学、开锁等技巧则决定了"文"的效果。技能值的提升需要耗费经验点数，因为后者是有限的，所以想文武双全，面面俱到是不大可能的。你是喜欢斗勇的动作游戏，还是斗智的冒险游戏呢？从设计者的本意来看，似乎是倾向于玩家用头脑来战胜敌人，因为大体积的武器装备要占用有限的物品携带空间，子弹也难于补充，某些重型武器扛在肩上行动会变得非常迟缓……种种不利因素，使得单纯用武力解决问题变得相对困难。

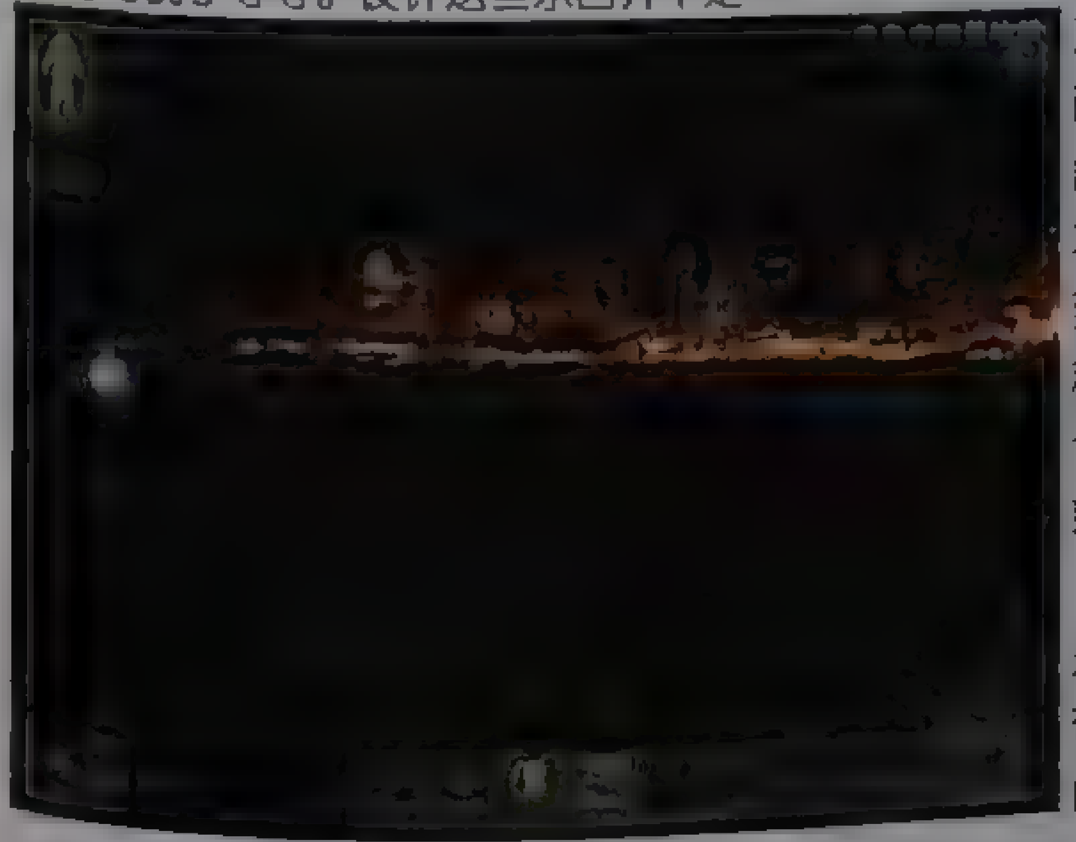
当然，文和武的两手也不是简单的泾渭分明，在很多情况下需要结合使用。这也就是说大家在完成任务的时候，可以"八仙过海，各显其能"。这么说吧，普通的 RPG，往往是十个高手只能写出一种攻略；而《杀》恰恰相反，一个高手就可以写出十种攻略。这种高自由度的模式，大大增加了游戏的耐玩性。

《杀》的第三张王牌是它模拟了一个"真实得惊人"的世界，游戏的大部分场景取材于纽约、香港、巴黎等世界名城。所以，在从一地到另一地的漫漫长路上请不要抱怨，因为现实中它们相隔就是如此遥远！不仅如此，真实性更多地表现在这个虚拟世界对玩家的"互动"上。在许多华丽的 3D 游戏中，场景里的许多漂亮的物品不过是一些背景图版，你走过去用鼠标狂点只是徒劳，它们象石头那样呆着一动不动。而《杀》里的绝大部分东西都是可以搬动或者打碎的，充分满足你的破坏欲和创造欲。(所谓创造，就是我把头儿办公室里的好看摆设统统挪到了自己屋里：)

更多的细节表现在能够洗手的水龙头、可以取钱的自动提款机和照出阁下尊容的镜子等等。设计这些东西并不是单纯的噱头，很多情况下它们影响到你的攻关进程。在室外悄悄走动的时候，一只被惊飞的广场鸽会把你的方位暴露给对手；需要登高的时候，搬动箱子垒成楼梯；在黑暗的屋子里，你必须打开手电筒，而随着电池的耗尽灯光会暗淡下去。为了体现真实，游戏还采用了电子货币系统。比方说，你的体力不支，想从路边饮料机里买罐可乐恢复一下，就得花钱。比较"文明"的赚钱方法是用黑客手段侵入银行电脑，把别人帐上的钱划到你的名下；你也可以靠出售物品或者偷窃来维持开销。



不过，"真实"也给这款游戏带来了最大的副产品：血腥和暴力，最突出的例子就是"尸体"问题。在《杀》里，敌人的尸体也是可以搬动的。你有时需要利用它们：把尸体抱到检测仪器上，打开那些只有敌方人员才能通过的电子门；你有时不得不毁尸灭迹，因为其他敌人可能从尸体判断你的行踪。如果你没法把这些令人恶心的东西藏到隐蔽的地方，就只能开枪打碎它们，尸体每次中枪都会鲜血飞溅，直到变成碎块消失为止。这种不必要的残忍的镜头令人反感，非常之不足取。



"真实"的另一副作用是游戏对硬件的要求出奇的高。因为场景中活动的角色很多，所以一般配置的机器运行起来很吃力，而且每次变换场景都要经过漫长的读盘等待。另外要提醒大家的是，在游戏里千万别随便存档，仔细看一下，你会发现每个记录文件都在 10M 以上！这些记录文件把对话、重要提示、资料图片等等一古脑都包括在内，如果多来几次，你不大的硬盘剩余空间恐怕就要告急了。

不能进行多人游戏是《杀》的另一大遗憾。一般来说，这种 RPG 是联机作战的最好题材，不知制作者出于什么考虑，未能加入这一非常基本的功能。也许是因为这款游戏本身已经绝对真实，毋庸再加入更多现实的角色了吧。■

图像表现	92
音乐音效	89
操控	87
创意	93
动感	94
故事性	86
总评	91

英文名称	Deus Ex
出品公司	Ion Storm / Eidos
国内发行	未定
发行版本	1CD / WIN9X
类型	动作角色扮演 AC/RP
最低配置	P II 300 / 64MB 4速光驱 150MB 硬盘
推荐配置	P III 500 / 128MB 16MB 3D 显卡 8速光驱 750MB 硬盘
3D 加速卡	Glide / D3D
3D 声效卡	EAX / A3D
多人游戏	不支持
控制	鼠标+键盘
出品日期	2000.6
官方网站	www.deusex.com

吸血鬼之避世救赎

文／寂园　编辑／罗东东

吸血鬼：避世救赎（Vampire: The Masquerade – Redemption）这位 1999 年 E3 大奖得主的出现，让冒期的游戏群里又亭出现了一点王者的气息。无论如何，在司空见惯的 2D 加中世纪题材的 RPG 里出现一张新的脸孔总是件好事，自然应该得到些掌声。欧美游戏网站对此款游戏的评价基本都过 90 分，可见它的魅力。而其中最闪亮的部分又是画面和连线系统，由此回想到去年 E3 上评委们称赞它"惊人的美丽"，我不禁有一点感触：专家的眼睛还真是雪亮的。

就我自己而言，对游戏的喜爱倒还多在剧情上，毕竟横跨 800 年的史诗剧本实是 RPG 中前所未有的。游戏的世界观架构在白狼出版公司设计的图版 RPG 故事——"黑暗世界"上，以旧伦敦为游戏背景。在这个世界里存在着狼人，魔法师等超自然生命种族，当然还有——吸血鬼。他们以人的形象混迹在人类社会的各个阶层，并形成了自己的势力。与此同时，基督教也察觉了[illegible]的存在，为此专门成立了"宗教裁判团"将其捕杀。这里面有一点史实成分，历史上曾有"宗教裁判团"组织，只不过是用来捕杀异教徒罢了。在这样一个背景下，我们的主角出场了。

Christof Romuald 是一个骑士兼虔诚的天主教徒，他为了自己的信仰而参加十字军，与异方的异教徒作战斗。但他在一次战斗中不幸受伤，只好来到布拉格的一个修道院修养。因此爱上了一个修女 Anezka，但作为神职者的 Anezka 是不能恋爱的，这令他痛苦不已。在养伤期间他扫清了修道院附近的一些吸血鬼，这让一支吸血鬼种族——凶悍的 Brujah——对他的实力颇感兴趣。

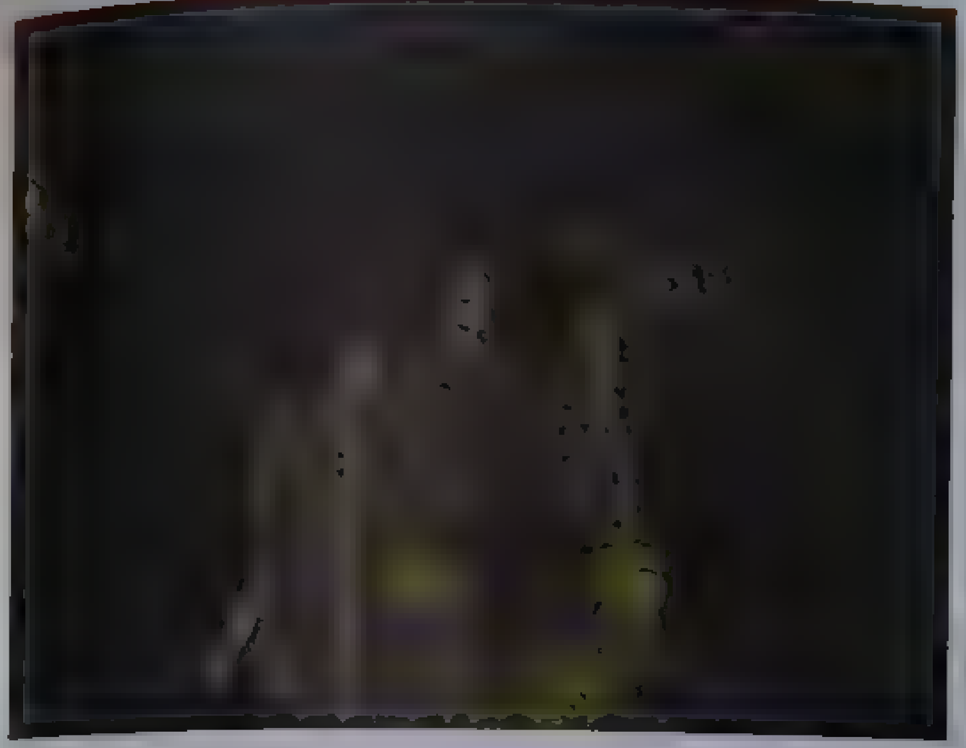
一开始，你扮演的 Christof Romuald 出现在布拉格的市镇上。你这时还是人类战士，但当你继续你的旅途，你就将变成一只吸血鬼，并会遇到各种各样的朋友，以及邪恶的敌人，由此展开一段救赎之旅。

游戏通常是第三人称视角，但如果你想使用第一人称视角也同样可以。不过只限于环视四周，而不能以之行动。操控方面是一鼠走天下，图形化的界面也够亲切，还有不少热键供使用，无论是战斗还是行走都得心应手。行走分为走路和跑步两种，通常为行走模式，而跑步则需要同时按住［SHIFT］键。做为第三人称视角的 3D 游戏，镜头的角度问题不能不考虑，人物常会被建筑物所遮挡，此时就必需旋转镜头，才能从合适的角度见到人物。

玩家在游戏世界里会时常碰上敌人，朋友及陌生人，这些 NPC 可以对话，也可以攻击，无论怎样鼠标都有相应的图标标识。大部分 NPC 是可以攻击的，但玩家也不能因此到处杀戮，无恶不作。毕竟玩家扮演的是一个心存善良的吸血鬼，如果杀的人太多了就会降低自己的人性值。如果人性值低于 0，那么玩家的灵魂就会被兽性所控制，GAME OVER 了。事实上玩家在整个游戏里都会不断和自己的兽性作斗争，这也是"救赎"（Redemption）的意思所在吧。

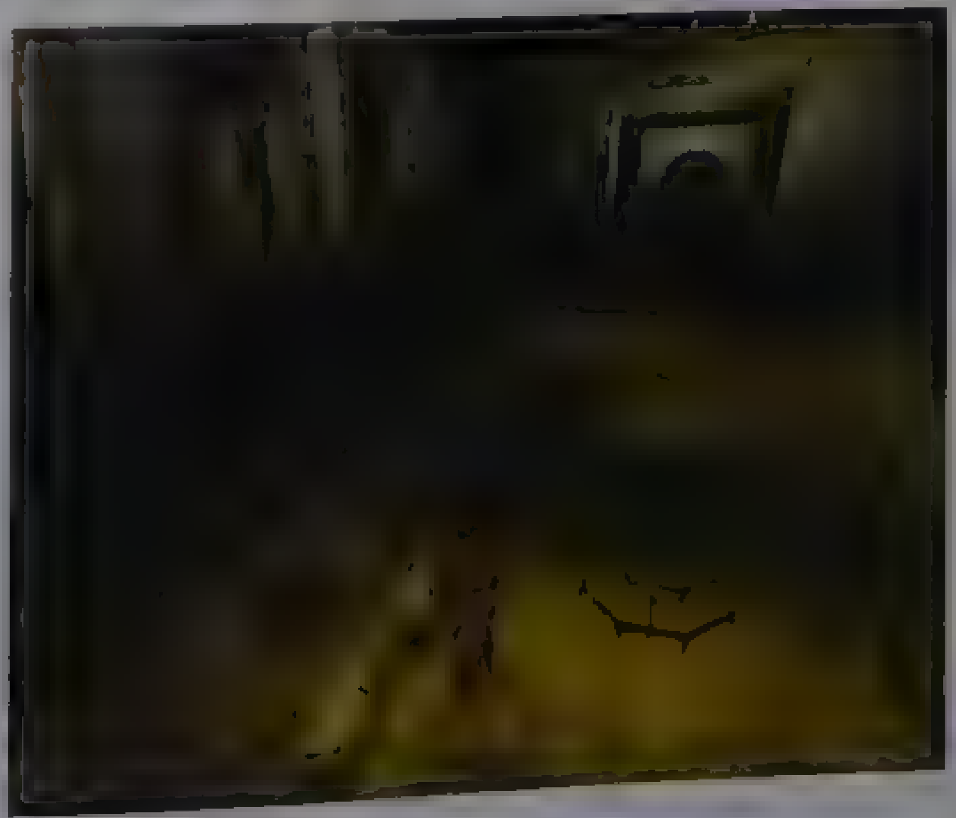
当玩家使用了特殊技能之后，自身的鲜血值就会减少。当鲜血值减到了 0，玩家就不能再使用技能了。这时玩家就必需补充自身的鲜血值，方法有两种。其中一种，就是去古董店买瓶装的食品，这是相对容易的方法。至于另一种，不说相信大家也猜到了，没错，就是游戏最核心的地方——吸血！

当找到一位合适的吸血对象后，你就可以找出你的"Feed"技能，然后用右键朝那个倒霉蛋一点……不过注意的是有些角色是很难缠的，如敌人吸血鬼，人类武士等。这时你就必需先为他们"放血"，再进行你的美餐。对敌人放血不会对你有影响，但如果你杀的是路边的乞丐什么的，你的人性值就会下降。



游戏中提供了大量的武器，从古代到现代无不囊括。这些武器有权杖、刀剑、战斧、机关枪和火箭筒等等。它们的造型都非常逼真，只要装备起来都会完全的表现在人物外形上，所以面对敌人时便可由此判断强弱。而在盔甲方面，游戏也做到了应有尽有，不但具备铠甲和盾牌等"标准"防具，连风衣和皮衣也闪亮登场，这使得我们的主角将越玩越酷。

游戏的画面确实称得上 RPG 的革命，即使不怎么很强的显卡，也能让你强烈地感觉到视觉的冲击。游戏的影子效果给我印像很深：当人物在路灯下跑动时，影子也会像真实那样越拉越长，令人不得不佩服游戏引擎的强大。而动态光影如火把和手电筒的照射，也是非常逼真的。而丰富的多边形使得人物充满了生气，最高 32BIT 色、1600x1200 分辨率的画面效果更是顶级配置者的福音。



当然，游戏中的瑕疵还是有一点的。首先就是人物的 AI。队伍里的成员即使面对一只蜘蛛也会不遗余力的用光自己所有鲜血值去使用魔法，而更蠢的是当他们一点鲜血值都没有时也不会自己去吸血，最后还得劳我费心。敌人的低能也与己方不相上下：每当敌人使用自爆的技能时，其许多同伙居然不知死活地稳站左右，结果一死一大片，同时他们也爱使用一些无意义的技能，甚至对己方人使用有害技能。还有一个缺点就是游戏的存储实在麻烦，居然只能在港口和进入新地域时进行。据说制作商听取玩家意见后放了个补丁下来，具体改的怎样不得而知，有心的朋友可以去 Nihilistic 公司的主页看看。最后一个缺点就是游戏实在太成人化了，而且非常恐怖，并不适合低年龄层次的玩家们。

末了提一下游戏的名称问题，大家在一般媒体上，甚至是厂商的广告上都能看见"吸血鬼：化装舞会"或者"吸血鬼：假面舞会"的字样。这种译法实际上是一个错误："Vampire: The Masquerade – Redemption"里的"Masquerade"一词在英语里的一般意思是"化装舞会"，而对于"吸血鬼"这一特殊群体而言，"The Masquerade"则代表着他们内部的最高戒律：避世，也就是绝不能向种族以外人表露身份，违反该戒律的吸血鬼将被集体所抛弃。因此，游戏的名称准确的中文意思应该是"吸血鬼：避世救赎"。

游戏选择在六月中旬发售，明显是毫不惧怕当 DIABLO2 之锋了。做为去年 E3RPG 的大奖得主，《吸》确实有资格向所有成名 RPG 大作提出挑战。想来凭着惊人的画面表现和图版 RPG 文化的强大后盾，在近期强手林立的 RPG 游戏战场里突围也并非难事吧？■

图像表现	95
音乐音效	85
操　控	85
网　点	87
故事性	93

90

英文名称	Vampire：The Masquerade – Redemption
出品公司	Nihilistic Software / Activision
国内发行	新天地
发行版本	2 CD / WIN9X
类　型	角色扮演　RP
最低配置	P II 233/64MB　4速光驱　3D 显卡　720MB 硬盘
推荐配置	–
3D 加速卡	D3D
3D 声效卡	DS3D/EAX/A3D/软 3D 声效
多人游戏	支持
控　制	鼠标＋键盘
出品日期	2000.6
官方网站	www.activision.com

文/比克古　编辑/罗东东

银河英雄传说——一部另类的政治童话和军事幻想，以其难言的魅力倾倒了全世界数以千万计的读者。以“银英传”为主题的电脑游戏也火爆地出了一代又一代。

不过，如同这部小说一样，“银英传”系列的游戏向来给人一种很另类的感觉。就说大名鼎鼎的《银河英雄传说Ⅳ EX》吧，相信真正知道怎么玩这个游戏的战略高手还真是不多——许多人甚至连如何让舰队出击都不知道，遑论准确地辨认出各位提督了。而“银英传”系列恰恰只有完全投入的人才能体察得到它的美妙。（怎么又有点象“电子海洛因”呐？）就笔者而言，那些外人一看就头疼万分的一大堆拗口人名，却是我津津乐道的魅力所在——在下玩《银Ⅳ EX》最大的乐趣，就是查看对方的提督列表，看看又被做掉了几个，哈！

好，前话少说，让我们来看看大家期待已久的名作——刚刚推出的《银河英雄传说Ⅴ》中文版吧！

“宇宙历796年。

广大辽阔的银河，俨然成为针锋相对的银河帝国与自由行星同盟之间无止境征伐的战场。

帝国军年轻的军事天才莱茵哈特以及同盟军‘不败的魔术师’杨威利。

在这两派正义的激烈冲突下，银河已经被野心的烈火燃遍。

以广阔的银河为舞台，众多个性迥异的登场人物于此进行戏剧化的斗争。

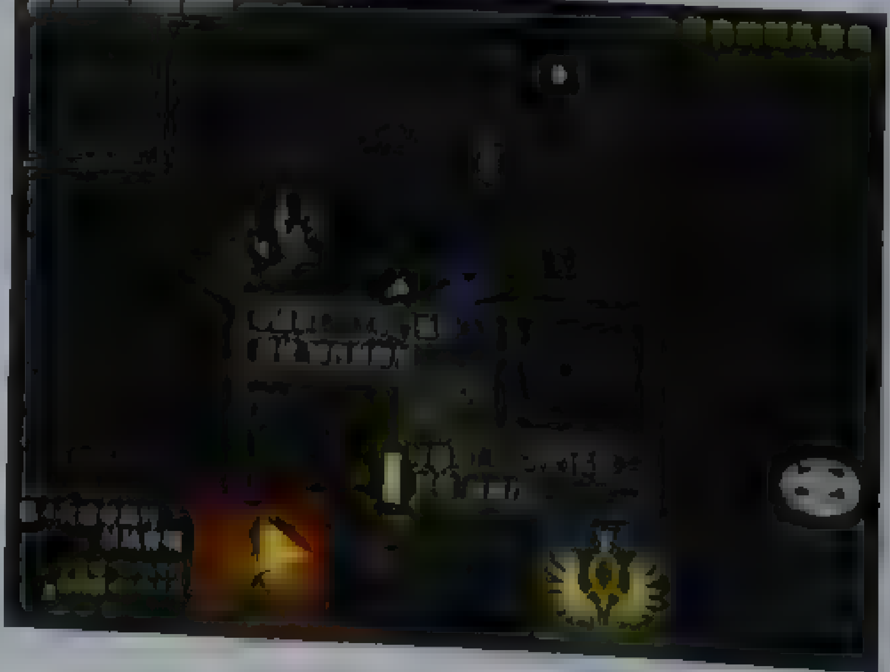
‘银河英雄传说Ⅴ’以全Polygon多边形制作的船舰3D动画

试着将这些惨烈而悲壮的银河战役忠实地予以重现

笼罩着银河的将会是悲伤的黑暗，抑或希望的光辉？

众所期盼的全新‘银河英雄传说Ⅴ’，即将开创另一个新的世纪……”

以上是写在包装壳外面的广告词，刨去虚张声势的修辞和引用原作的语句，大概就可以看到五代的真面目了。厂家以全polygon为其卖点，极力宣传，看来还真是货真价实——对画面的评价只用一个字就够了：“好！”（或者学艾齐纳哈按响手指）。无论是开头的动画还是舰队之间战斗的动画都是“以全Polygon多边形制作的船舰3D动画”，相当漂亮。也只有用这样的3D我看才能体现的出真正的舰队战感觉，这方面《银Ⅳ EX》的动画根本不能和它同日而语。至于银英FANS们最喜欢看的人物头像，是在动画版的基础上加上“作旧”的特殊效果制成的，有点油画意思，看上去非常帅气（嗯，连奥夫雷沙这样的大老粗也非常帅气）。



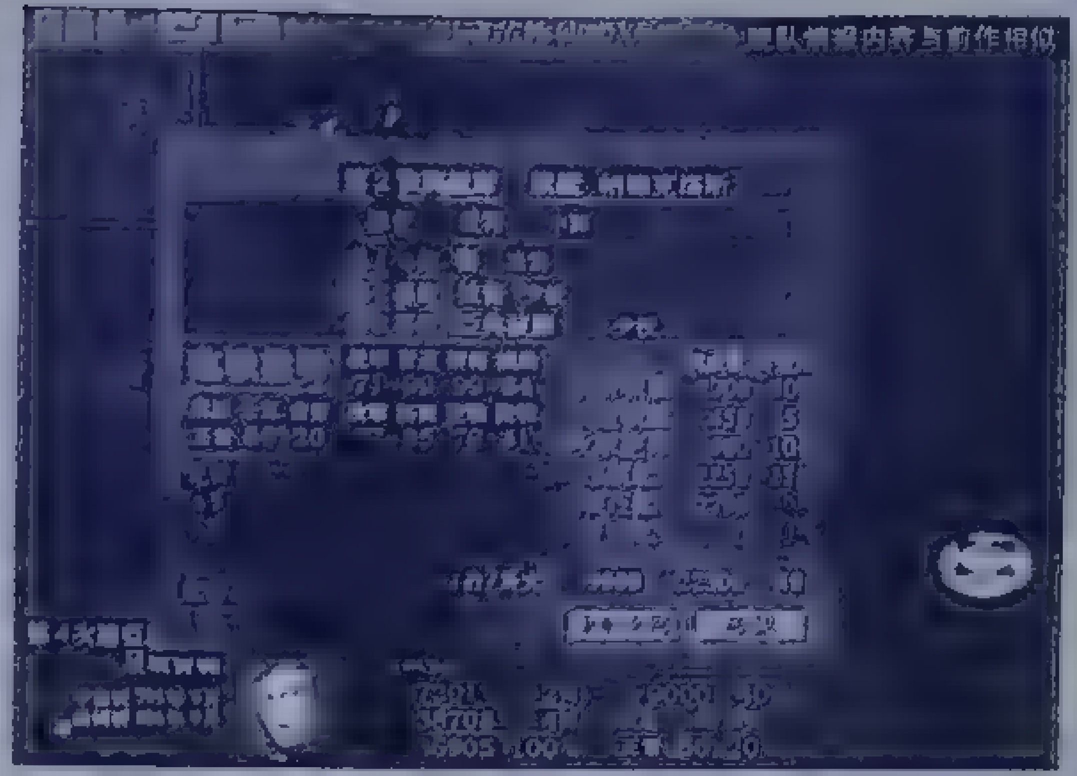
在游戏性方面，这一代完全摒弃了内政。这使得《银Ⅴ》有点“英杰传”系列的味道：都是在固定的场景中以固定的兵力对固定的敌人，以达成某种胜利条件为目标，唯一不同的只是没有练级而已。《银Ⅴ》分为战役模式和剧情模式，剧情模式就是从第四次迪亚马特会战一关一关打下去；战役模式是让玩家选一场战役来打（还可以两人对战）。

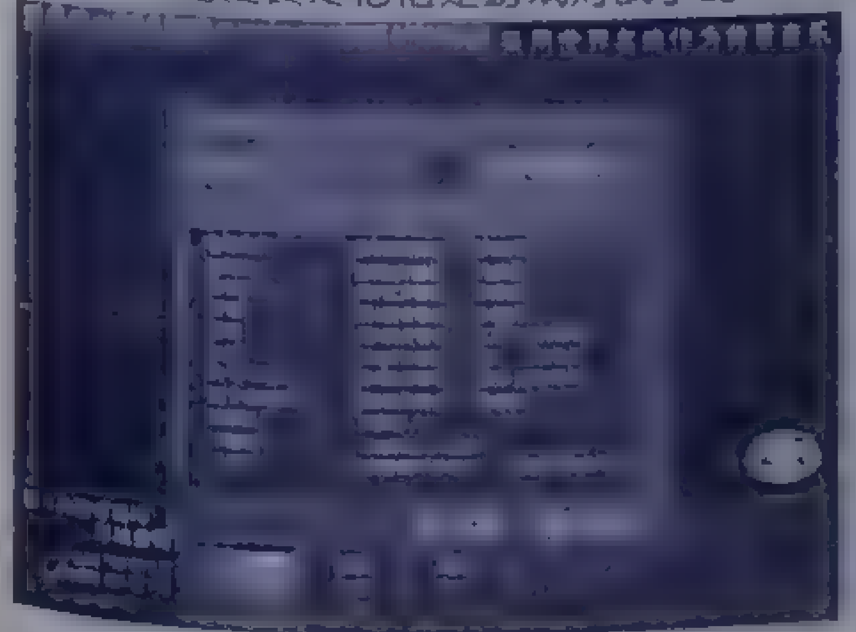
这个想法不错，但是游戏的地图有点令人失望，我一直以为既然他们大力宣传战舰是3D造型，那么战斗地图应该也是。结果还是2D的，除了精美一点以外和前作没什么区别。不过舰队造型好歹是3D的，看着还比较有气势。但所谓3D只是二维地图上的[illegible]作战。整体感觉就和（[illegible]大战）差不多。

在本作中，一支舰队只用一艘舰艇来表示，但是不必担心进行游戏时没有舰队感。因为几乎每一场战役都差不多要出动四到五支舰队，在加上敌人的舰队，配合着战斗动画也相当热闹了，基本上可以表现出原作的那种氛围来，这一点要比前作强一些。

《银Ⅴ》我个人认为最值得称道的就是舰队战斗的各种设定。比如说将舰队的态势分为“通常”、“警戒”、“临战”和“休息”就相当有专业味道。以临战态势的舰队去突袭一支休息态势的舰队，那感觉就象是夜袭敌人的大营一般，很爽啊。在这一代里的阵形虽然不能自己调整，但它所提供的已经足够体现原作的精髓了。无论是莱茵哈特的“圆锥突破”还是杨威利的“两翼展开”，都可以形象地出现在战场上，让阁下清楚地了解战况的进展。

另外一个可圈点之处是速度判定。以前的作品大家都知道，只要机动力够高，整个星系五六个回合跑个来回都不带喘气的。现在可不同了，《银Ⅴ》中地图虽然不大，但舰队的移动速度基本接近真实的情况，换句话说就是很慢。举个例子，在“同盟军的逆袭”一战，帝国军的舰队分布在地图的各个部分，梅克林格没遭遇敌人舰队，理应去支援别的舰队。结果在规定的50个回合里，他连距离他半个地图的毕典菲尔特的边儿都没摸到……也许有人会觉得不耐烦，但这种近乎真实的速度设定恰恰是游戏对战争的极为逼真。





难度设定方面做得也比较成功（成功到在下屡屡被电脑修理得七死八活）。喜欢将失败归咎于友军AI太低的朋友们要惨了，大概是《银Ⅳ EX》里那些白痴友军的表现太差了，所以现在改成了所有的舰队都归你操控。这一点大家要注意，可别象我刚玩时一样，只一味调动莱茵哈特一个人，直到最后才发现缪肯贝尔加和杰克特也归我管，那时候他们只剩下几百条船了……因为指挥权放宽，友军的战斗力算是大有提高。别高兴得太早，敌人的水准也相应提升，不光是AI上升，同时攻击强度也大大加强。“简单”和“普通”等级尚算可以，在“困难”级别里对手简直就是变态！

第四次迪亚马特会战里，帝国军连杰克特这种猛将一次攻击都能击沉同盟军1000艘以上的舰艇，而同盟这边我用伍兰夫、波罗丁两大猛将，外加派特，围着缪肯贝尔加打了两个回合，才敲掉他1500艘，这还怎么打啊，那边莱茵哈特还没来就这个样子！回廊之战更是过分：同盟军全部都是3000到5000艘的部队，帝国随便拉出来一个都上万的规模，攻击力天壤之别。而且伊谢尔伦要塞在困难难度也变得非常无能，主炮填充一次要七八个回合，而且最多才能打下不到2000艘。防御力又超差，总共只有6500点，而一支舰队的一次突击就可以打掉1000点防御力。如果你要挑战战棋游戏的难度极限的话，玩《银Ⅴ》的最高难度就算是找对人了。

可能是为了给苦战中的将士们增添一点动力吧，游戏的音乐非常之棒。背景曲目包括许多赫赫有名的名家大作，比如XXX的OOO，再比如%@*……的*&等等等等（咳！大家还请看图片介绍吧）。反正基本上可以做到让大家热血贲张，奋勇直前。我最爱听的就是德沃扎克的“新世界”，用在“银河英雄传说”的身上真是太合适不过了！

毫无疑问，这款游戏对于广大的银英FANS们来说，绝对是列入购买清单第一位的佳作。可是对其他并不了解银英的朋友们而言，其中很多情节可能会让大家一头雾水。如果你想多知道一些其中的故事，可以访问国内著名的《银英传》专题站点“不落的黄金狮子旗”（phezzan.com），你将获得关于《银河英雄传说》原著和系列游戏的更详细的资料。■

图像表现	80
音乐音效	90
操控	80
创意	70
耐玩性	90

84

出品公司：Bothtec
汉化公司：大宇
发行版本：1CD/WIN9X
类型：策略 ST
最低配置：P90/16MB 倍速光驱 30MB硬盘
推荐配置：P133/24MB 4速光驱 30MB硬盘
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控制：鼠标+键盘
出品日期：2000.6
官方网站：www.softstar.tw

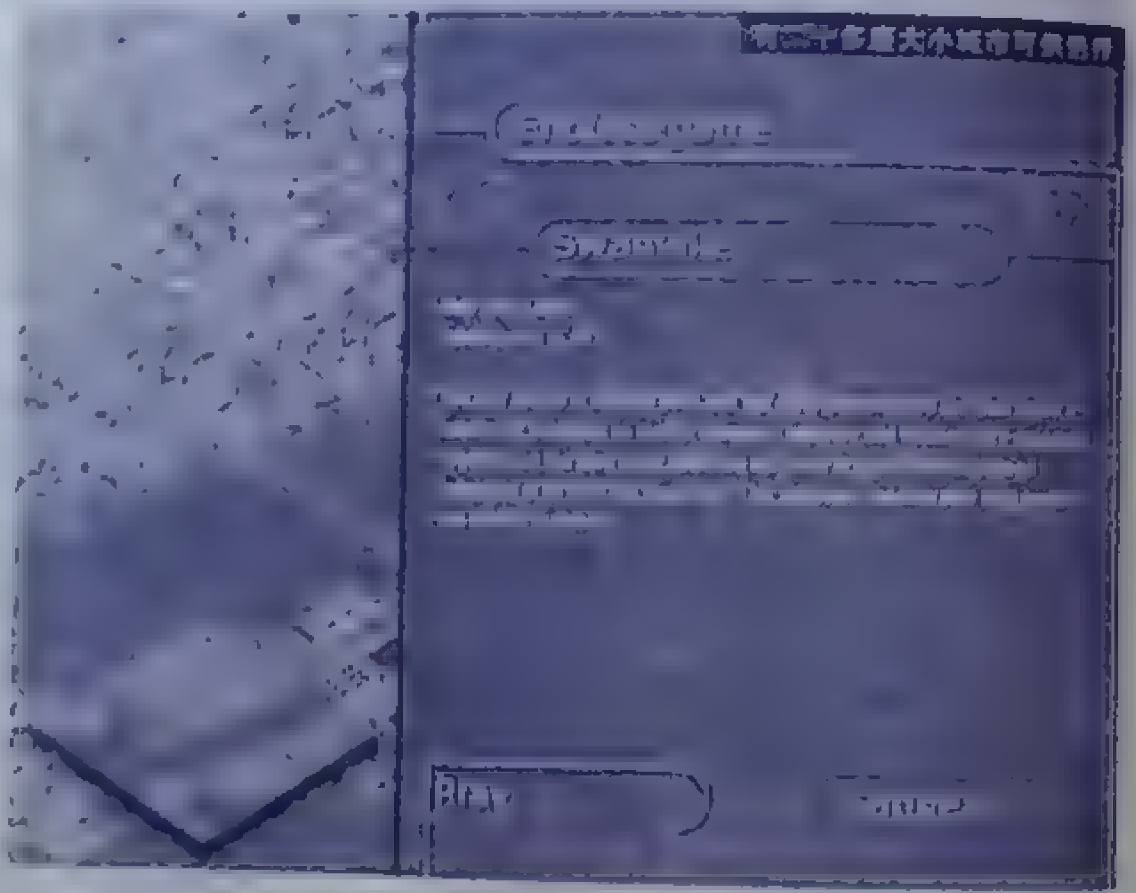
交通巨人

文/东东　编辑/罗东东

现在的气温是摄氏40度，炎炎烈日下，你被挤在烤箱般的公共汽车里，不能动弹，无法呼吸，偏偏道路又被千万辆汽车所堵塞，寸步难移……你于是很当然地开始诅咒公共交通管理部门，并且咬牙切齿地发誓："要是换了我来管，绝对是如何如何如何……"

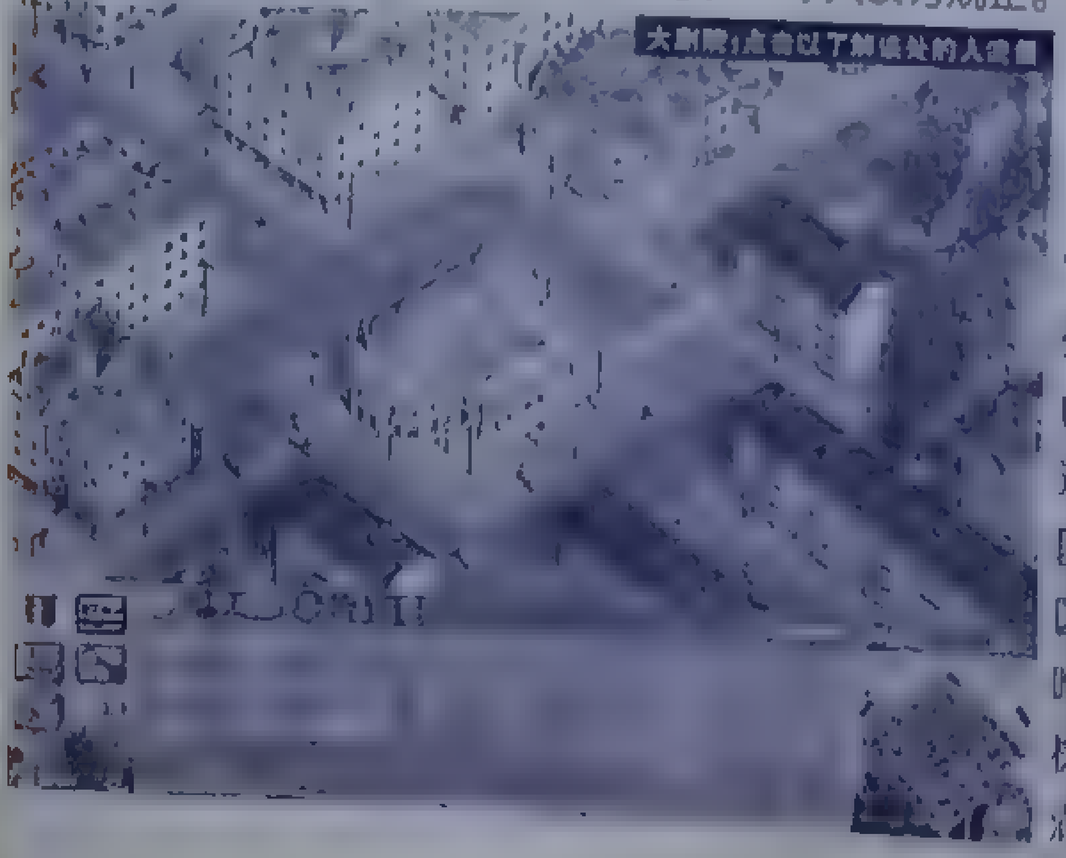
真的是这样吗？你确信你能解决城市的交通问题吗？你要有这个能耐你就说嘛，你要是不说我们怎么知道你有这个能耐呢？只要你有这个能耐，我又不会不让你试一试。来，玩一玩最新的城市交通经营游戏——《交通巨人》吧！

好，转眼你已经是一位公共交通公司的老板了（或者你也可以选择成为城市交通的管理官员，不过那样你就不能开启"竞争对手"的功能），拥有数十万美元的启动资金。当然，这笔钱不是让你用来买K7或者"大菠萝"豪华版的，你要用它在一座城市里建设完善的公共交通网络。如果选"过关模式"（Campaign）的话，你将从比较小的城市开始发展，在你走的数年时间里，达到一定的指标（包括利润、载客量、路线利润等等）方能过关；如果选"无止境模式"（Endless game）的话，你可以任选一座都市无限制地发展下去，直到你自认为"交通巨子"的境界。



有二十多座大小城市可供选择

无论选择哪个模式，你都将进入一座崭新的现代化城市。45度角俯视画面非常悦目，从某些方面来看，甚至超过了大名鼎鼎的"模拟城市"系列。整齐排列的商业大楼、体育馆、剧院、住宅小区和教堂都精致可爱，尤其是那些散布各处的欧式古典建筑，其细部刻画的精细程度令人叹为观止。人行道上红男绿女匆匆往来，各式各样的汽车穿梭于街道之间，仔细看看，你甚至能分辨出它们的型号：黄色的"甲壳虫"、红色的跑车、蓝色的农用车，还有漆着迷彩的军用汽车……把鼠标移到繁华的商业区，你会听到人群热闹嘈杂的声音；而转到绿树成荫的郊区农庄，则满耳是清脆的啾啾鸟鸣；经过歌剧院附近，你也许还有幸欣赏到里面传来激扬的交响乐曲；在交通大堵塞的现场，OH！不！是那熟悉的，令人烦躁的汽车喇叭声响成一片……总之，与世界上许许多多的城市一样，这是一个生机勃勃，而又为交通问题所困扰的地方。当然，烦恼即将结束，因为你的公共交通公司已经进驻这里！



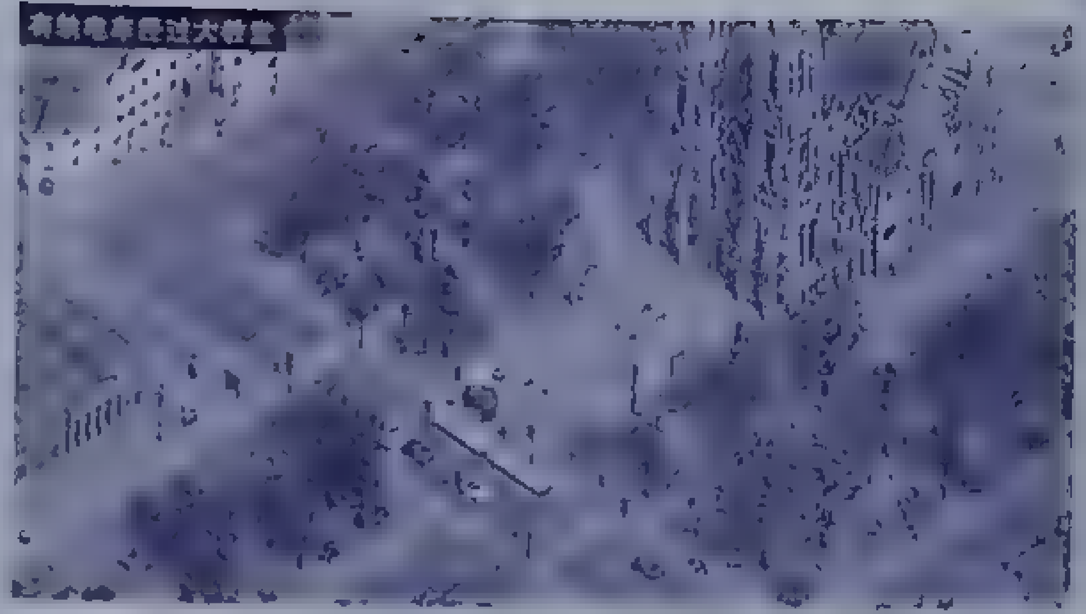
大剧院：点击以了解该处的人流量

由于资金有限，首先要开始的是低成本的公交事业——公共汽车。第一步是按下蓝色"线路"按钮，选定你中意的起点站和终点站地址，把它们连接起来。注意！线路一定要闭合，当它变成绿色的时候，表示已经成功设定了。线路要尽量经过人群集中的地区，按下绿色"讯息"按钮，然后点击你要调查的建筑物，电脑就会给出有关资料：如人流量、土地价值等等，作为你决策的依据。接着是按下红色"建设"按钮，在线路上设立候车点，候车点能够影响到的范围会变绿，最好让附近的居民都能坐上车。完成后按下紫色"车辆"按钮，这里有多种型号的客车任你选购，买好后回到"线路"按钮，把汽车投入运营。你还可以为新线路命名，例如"101路公共汽车"。

这时你可以看见101路公共汽车很醒目地在街道上行驶了，汽车头顶的小方格里有个圆圈，表示车里的乘客拥挤程度，如果圆圈完全变黑就意味着客满。再观察一下候车点：它上面方格里的数字表示候车人数，而边上的人脸显示大家的不耐烦程度；如果根本没有这两项指数的话，说明这个候车点不在行驶线路上。

汽车开起来了并不代表着赚钱，用褐色的"经营"选项不时了解一下公司的财务状况，看一看那些煞有介事的曲线图柱状图什么的。线路不盈利不外乎是客源太少，运行费用太高、车站设定不合理等等，应该根据具体情况进行一些调整：如票价、维修费用、人员工资等等；对于导致亏本的多余路段和门可罗雀的站点当坚决关闭，不让它们影响整体的线路运行速度和利润；此外，还可以打打广告，扩大公司的知名度。

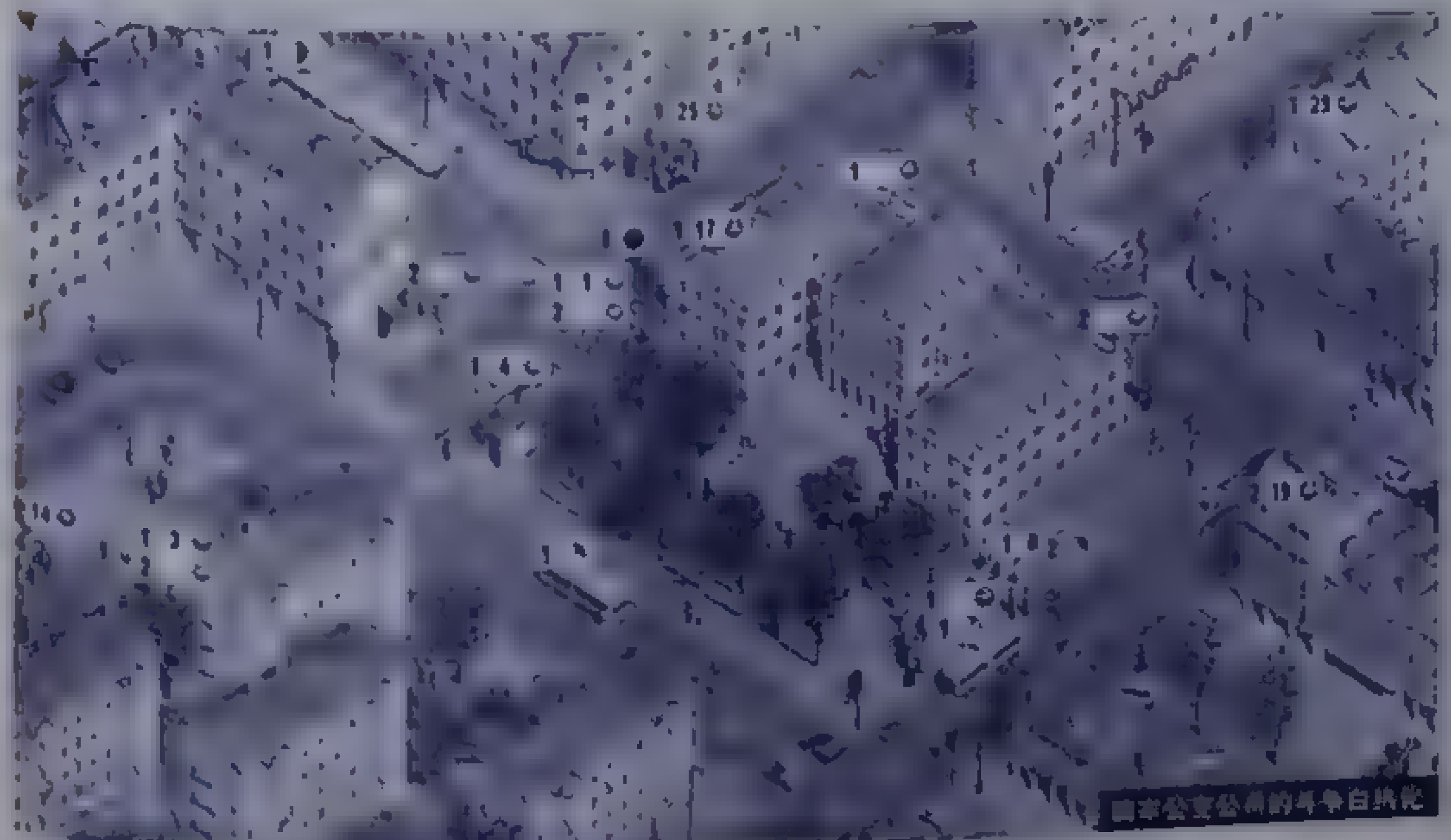
当多条线路一起赢利的时候，资金就变得充裕了，你可以考虑更大的发展计划，如有轨电车、悬空列车或者城市铁路等。与公共汽车不同，这三者需要先铺设专用轨道，有轨电车比较廉价，直接在马路上铺轨即可；铁路则比较麻烦，可能还要拆除部分房屋。如果你的铁路正好要经过某个著名的古建筑，那可就惨了，天文数字的拆迁补偿费会让你只有两个选择：要么绕远路，要么立马破产。所以，这些大工程一定要等资金雄厚后再问津。其实这款游戏的难度也就在于：要保持资金正增长非常简单，但是要想通过积累做大到身家亿万，可就非常不容易了。



有轨电车经过大教堂

交通帝国终于一步步发展起来了，不过别高兴得太早，因为竞争对手已经到来。城市里出现了其他颜色的车站和公共汽车，并且开始迅速地蔓延开来，接下来的经营活动将更富挑战性。如果你认为电脑对手不堪一击，可以在联机模式下与朋友们恶战一场：让五颜六色的车站遍布街道，大小轨道纵横交错，汽车与火车首尾相接，其热闹和混乱的程度，绝对不亚于任何一部即时策略大片（汗……这……这是建设交通还是破坏交通啊）！

因为作品不多的缘故，《交》的制作者——德国的Jowood公司在业界的名气并不很大，但是它的经营模拟类游戏为许多玩家交口称赞。三年前的《工业巨人》（Industry Giant）就因其精美的画面和严谨的策略系统获得了一致好评。《交》实际上是沿用了《工》的引擎和经营模式，应该属于"巨人"这一系列的产品。（最大的证据就是对手公司老总们的照片都没变：）



两家公交公司的斗争白热化

然而，"新巨人"也继承了"老巨人"的不足，那就是耐玩度不高（这也是很多经营类游戏的通病）。游戏的上手本来就不太难，当熟练地掌握了运作模式后，你要做的就是不停地购买车辆和发展线路，由于没有什么情节性和突发事件，工作变得非常之无聊，最后结果就是你因为困倦而放弃游戏。因此，我认为这款游戏大家都可以试试，玩上不长的一段时间感觉还是相当不错的。如果你想延长它的娱乐寿命的话，邀请朋友联机作战或者上网寻找对手都不失为好主意。■

画面表现	[illegible]
音乐音效	[illegible]
操作	[illegible]
创意	[illegible]
策略性	[illegible]

83

英文名称：Traffic Giant
出品公司：Jowood / Infogrames
国内发行：未定
发行版本：1 CD / WIN9X
类型：策略 ST
最低配置：P II 233/32MB
140MB 硬盘
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控制：鼠标+键盘
出品日期：2000.7
官方网站：www.trafficgiant.com

游戏评析

灵魂使者

文/TWO－IN－ONE　编辑/游骑兵

你喜欢玩 RPG 吗?如果喜欢的话，今天我向你推荐一款由 Infogrames 公司发行，Gremlin Interactive 制作的角色扮演游戏《灵魂使者》(Soulbringer)。没听说过 Infogrames 公司?这也难怪，他们发行的赛车类游戏和动作类游戏虽然非常出色，但是推出的 RPG 却不尽如人意。尽管 Infogrames 去年成功地发行了《银色幻想》(Silver)，但很难说《银色幻想》是一款真正的 RPG。从某种意义上讲，《银色幻想》还比不上 Infogrames 早年推出的《鬼屋魔影》(Alone In the Dark)。过去的事情就不提了，说起这些只是想为你介绍一下 Infogrames 公司。现在让我们话归正题，看看 Infogrames 最新推出的《灵魂使者》究竟表现如何。

没有"牌照"的 RPG

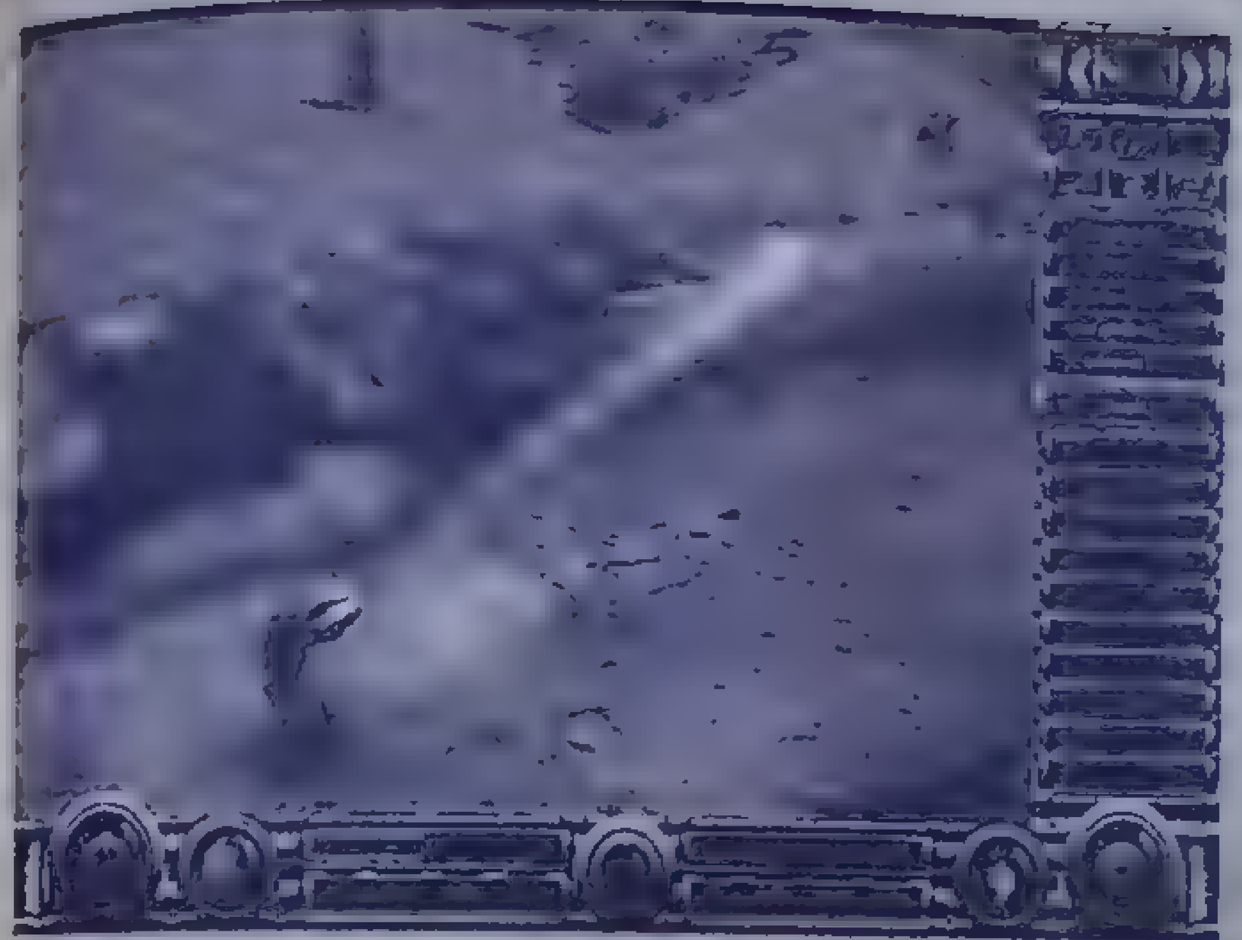
Gremlin Interactive 为 Infogrames 制作的《灵魂使者》是一个纯粹的 RPG，所有的 RPG 因素它都具备，而唯一缺少的就是"牌照"。《灵魂使者》没有像某些 RPG 大作那样事先去争取某个经典系列的改编许可权，比如《博德之门》的 AD&D 许可权和《吸血鬼：避世救赎》的 White Wolf 许可权，而是完全凭借自己的演绎创新，开发出一副生面孔的游戏。对于没有"牌照"的游戏来说，不利之处在于很少有人会热切地期盼着它的问世，无法造成轰动效应。不过它也具有自身的优势，就是游戏的开发者可以根据自己的好恶来制作游戏。因为一个"牌照"对于游戏制作的束缚是比较大的，游戏中的角色、材质、职业、魔法、武器以及他们等 [illegible] 制作，不能随意更改。而游戏设计者在制作无"牌照"游戏的时候，就不会受到如此多的限制。要说有限制的话，也只是游戏设计师想象力的限制。基本上游戏设计师想怎样做，就可以怎样做。

故事背景

游戏的故事发生在名为 Rathenna 的大陆上。很久以前，一个黑暗巫师残暴统治着 Rathenna，使大陆上的人们生活在水深火热之中。后来英勇的 Berek Silvermane 领导人民奋起打败了黑暗巫师，推翻了他的邪恶统治。为了使 Rathenna 能够稳定繁荣发展，Silvermane 大施幻术，在海上凭空创造出小岛 Galdon Thor。他让人民推选出五个代表，然后与这五个代表在 Galdon Thor 岛上组成了委员会，共同管理 Rathenna 大陆。从此，大陆上的人民过上了安定的生活。

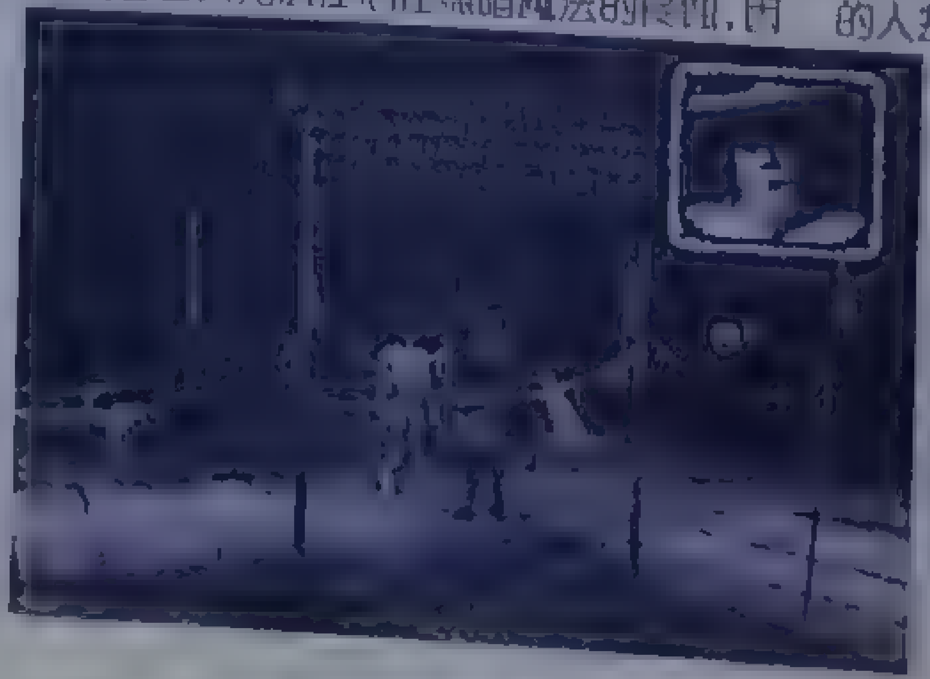
然而没过多久，便发生了一件不可思议的事情。由于 Silvermane 和五个助手痴迷于研究黑暗魔法，深陷其中不能自拔，但自己又无法控制住黑暗魔法的侵蚀，因此他们的躯体被六个邪恶的灵魂所占据。这些魔鬼对于自己的宿主非常满意，他们在 Galdon Thor 发号施令，很快就使得 Rathenna 大陆再次陷入了混乱。魔鬼们还复生了很多邪恶生物，其中包括吸血鬼、幽灵以及岩石怪兽等，使黑暗军团的规模和力量不断壮大。眼看着 Rathenna 大陆上的人民逐渐陷入暗无天日的苦难之中，Skorn——六个邪恶亡魂中的首领——手下的三个仆人决定挺身而出，反抗他们主人的统治。但是由于自身的能力有限，于是他们悉心调教了一个天生具有魔法才能的男孩 Harbinger，希望他能够打败邪恶的魔鬼。Harbinger 长大以后，完成了自己的宿命。在一场惊天动地的战斗中，Harbinger 消灭了强大的魔鬼，但也使 Galdon Thor 岛沉入海底。不过值得庆幸的是，和平重新回到了 Rathenna 大陆，人们也过上了安定的生活。

可是几个世纪之后，灾难再一次降临了 Rahtenna 大陆。人口失踪，遗迹消失，犯罪率上升，稀奇古怪的事情接二连三地发生。特别是据海边的渔民声称，有人看到 Galdon Thor 岛从海中升起，但是登岛的人却无一生还。看来当初 Harbinger 并没有将邪恶的亡魂完全消灭干净。面对迫在眉睫的危难，该是你大展身手，完成 Harbinger 在 450 年前没有完成的任务的时候了。



巨剑 Messenger

游戏开始的时候，你还不能直接向魔鬼发出挑战，而只能为当地人跑腿，完成一些琐碎的事情。不过千万不要看不起这些不起眼的任务，在完成它们的过程中，你不仅可以通过杀敌获取经验值，提高自身等级，而且还可以得到不错的装备。特别是你有机会得到 Messenger——Harbinger 的巨剑。据说 Messenger 用是神龙 Kinkathra 的牙齿制成，当年 Harbinger 就是用它打败了恶魔 Skorn。如果你得到了 Messenger，无疑会使你凭添无穷的力量。



魔法系统 Seculorum

《灵魂使者》中的魔法系统非常独特，称作 Seculorum，其中包括 60 多种不同的魔法。也许 60 多种魔法相对于有些游戏中的 100 多种魔法算不了什么，但是想来也足够了。试想游戏中即便有 100 多种魔法，而且你也得到了完整的魔法书，但是你是否能够将每种魔法都用得到呢?或许只不过用上 15 到 20 种罢了。Seculorum 魔法系统的使用方法十分特殊(会使你不禁想起前一段时间 Eidos 推出的《魔鬼英豪》中施展魔法的方法)，每种魔法的施展需要一种或几种元素，而用于施展魔法的元素总共有五种，分别是水、火、精神、地和风，其关键之处则在于魔法的施展过程。

当你施展某种魔法的次数越多，该魔法所需的元素的威力就会变得越强。不过这其中保持着一个守恒定律，就是使用过的元素的威力增强了，未使用过的元素的威力就会减弱。也就是说某种元素威力的增强是以其它元素威力的减弱为代价的。这样就使得你在使用魔法的时候要有所侧重，尤其是要有一点远见。例如，当你玩《灵魂使者》的时候，在游戏的前半部分，你总是喜欢施展某一种魔法，使得这种魔法使用的元素威力变得很强，而其它元素的威力变得很弱。可是当你玩到游戏后半部分的时候，你突然学会了一种非常酷的魔法，但是却无法施展。为什么?原因很简单，就是因为这种魔法所需元素的威力先前被你搞得太弱了。可是这又有什么办法呢?因此，你在选择魔法的时候要么专一使用相同元素的魔法，加强魔法威力；要么就兼顾各种元素之间的平衡，以使每种魔法都能施展。

新面孔的怪物

在游戏中创作出全新面孔的怪物是一件比较困难的事情，因为玩家们已经玩了那么多年的游戏，"该见过"的怪物几乎都已见过了。不过在《灵魂使者》中 Gremlin Interactive 还是成功地制作出你以前没有见过的怪物，如 Raal(寄居在特殊尸体中的邪恶灵魂)和 Shadow(寄居在活人活物身上的邪恶灵魂)。当然，游戏中还是会有吸血鬼、岩石怪兽，石像鬼和骷髅这样的敌人，虽然它们也曾出现在其它游戏中，但我想你也不会介意。至于游戏中的 6 个魔鬼，就是你要消灭的 6 个"头目"，他们分别是：

Lilith	冰魄女王(Mistress of ice)
Gargos	烈火君主(Master of fire)
Necronom	幽灵君主(Master of ghosts)
Incubah	风暴女王(Mistress of storms)
Chimera	顽石君主(Master of stone)

而罪恶之源 Skorn 则是你最后要面对的家伙，厉害程度可想而知。对付他们的战斗，才是对你的真正考验。

其它

《灵魂使者》使用了带有可控视角镜头的全新 3D 引擎。虽然这个可控视角镜头没有缩放功能，但是可以使你灵活控制角度。打个比方说，想象有一个透明的球体将你的角色紧紧包在中间，而你则可以在球面上任意来观察他。此外，游戏中有 200 多个过场动画，200 多种不同音效，60 多个不同地区可供玩家探索冒险，还有 400 多个 NPC 登场亮相，其中 60 个 NPC 具有自己独特的声音和语言。游戏时间基本上是 40 小时，如果你要杀敌练功，游戏时间会随之增长。

关于《灵魂使者》说了这么多的话，不知你对它的印象如何。其实你只要玩过，就会感觉到《灵魂使者》将会是与《暗黑破坏神 II》(Diablo 2)和《冰风溪谷》(Icewind Dale)等 RPG 大作一较短长的游戏。■

[illegible]	85
音乐音效	87
操　控	82
[illegible]	81
故事性	85

85

英文名称：Soulbringer
出品公司：Gremlin / Infogrames
国内发行：新天地
发行版本：2 CD / WIN9X
类　型：角色扮演 RP
最低配置：P II 233 / 32MB，8 速光驱
　　　　　4M 3D 显卡，400MB 硬盘
推荐配置：P II 400 / 128MB，8M 3D 显卡
3D 加速卡：D3D / 软件模拟
3D 声音卡：EAX
多人游戏：支持
控　制：鼠标＋键盘
出品日期：2000.6
官方网站：www.soulbringer-game.com

拿破仑 1813 战史

文/小舟　编辑/游骑兵

拿破仑 1813 战史(以下简称《1813》)通过再现历史的真实性，无论是拿破仑还是联军，电脑都是按照当年欧洲十九世纪初期的历史进行运作的，无论你选择控制哪一方，想要赢得战争的胜利都要付出相当的辛劳。但是只要玩家仔细考虑每一步的运作，反复摸索一定能够赢得最终胜利。当你赢机之后，回过头来看一看自己的游戏过程，你还会情不自禁的去翻看欧洲十九世纪风云变幻的历史呢。

游戏中玩家可以选择法军或者由普鲁士、俄国、奥地利和瑞典组成的联军。

如果你选择了法军，就必须防止联军从普鲁士的西部入侵，与此同时，你还需要重建自己的军队(即在 1812 年莫斯科大撤退中被击溃的散兵游勇)。重建法国军队的目的不容置疑在于反击那些与拿破仑为敌的联军，并且在欧洲中部重新竖起法兰西的"飞鹰之旗"。假如这个计划不能实现，法军将被动地采用拼死抵抗的策略来阻止联军的侵入，直到联军被拖得精疲力尽，这时追杀他们以谋求"光荣复兴"的机会。

如果你选择了联军，你就必须巩固自己对东部德国的控制，而且还要筑起防御法国反扑的防线，把各个部队组织成一支行动一致的战斗部队。在拿破仑企图利用联军内部分歧这一弱点来击溃玩家之前，把大军主力调到拿破仑的前面，直捣巴黎，放逐拿破仑，绝对不给他任何"翻身"的机会。

独特的战略战术设定

游戏被分为两个重要部分，即考验玩家战略水平的策略模式以及战术水平上的即时模式。

在策略模式中，玩家培养军队，为了更好地操纵这些部队，必须把他们以队、团或军的形式分配给各位将领，在一张真正的欧洲军事地图上调兵遣将。当两支敌对的军团在战场上相遇时，玩家可以让电脑来指挥作战，当然你也可以亲自参与战斗的指挥。

如果玩家选择了即时模式，玩家可以以分队为单位，发出命令，同时可以密切注意你的部队在沙场上与敌军激烈的战斗情景，所有的搏斗都以即时的形式展现在玩家面前，所有的阵形都可以随时变化，这样就增加了游戏的机动性。例如，步兵队变换阵型，进入敌阵，与敌人展开激烈的厮杀，充当先锋角色；骑兵队冲锋陷阵，杀入敌军阵地，然后重新编队，准备第二轮攻击；炮兵队行动敏捷，迅速占领制高点，瞄准敌营，开火！给敌人最后的一击。

为了方便玩家，在游戏中不论是策略模式还是即时模式都是在标准的 Windows 窗口下进行操作，采用下拉菜单与可牵引移动的浮动窗口。这样使得游戏更具亲和力，只要熟悉视窗环境，玩家就可以轻松的操作。。同时，众多的高级选项使那些具有丰富游戏经验的玩家可以大显神通。

雄壮的背景音乐

游戏中的背景音乐非常值得一提。所有的背景音乐都来自世界名曲，仔细聆听，你会发现音乐往往配合战况而适时演奏，在或雄壮、或凄迷的音乐中，你仿佛置身于硝烟弥漫的战场，你就是拿破仑，指挥着千万名士兵击溃联军的入侵，让法兰西的"飞鹰之旗"屹立在欧洲中部；仿佛你就是联军首脑，控制钢铁之师去粉碎拿破仑的野望，将其永远流放到圣赫勒拿岛。

《1813》就其画面表现而言，确实比不上《帝国时代》和《暗黑破坏神》等经典之作，然而，如果讲到策略战术的运用，那她就可以与其它游戏一较长短，更兼有悠扬的世界名曲相伴，应该值得一试。所以如果你是个策略游戏迷，或者你喜欢有关拿破仑的这段历史，再或者你重视游戏的背景音乐，那么《拿破仑 1813》一定是你所喜欢的游戏。■

项目	分数
图像表现	70
音乐音效	70
操控	80
创意	70
游戏性	85

78

英文名称：Wargamer Napoleon 1813
出品公司：Empire Interactive
汉化公司：台湾
国内发行：台湾
发行版本：1CD/WIN9X
类　　型：策略 ST
最低配置：P166/16MB　2速光驱　800×600，70MB硬盘
推荐配置：P200/32MB　2速光驱　1024×768　130MB硬盘
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标
出品日期：2000.6(中文版)
官方网站：www.empire.co.uk/wargamer

冰风溪谷

文/龙河　编辑/罗东东

魔法门系列从六代直到八代的"克隆现象"，引得广大玩家嘘声一片。没想到，如今另一位 RPG 制造业的大腕——Black Isle，也步其后尘，把《博德之门》的完全拷贝版本作为一款新游戏堂而皇之地推出了。这个长得和"博德"一模一样的家伙就是《冰风溪谷》(Ice Wind Dale)。

《冰》的整个故事情节也是基于"龙与地下城"的规则，而发生时间是在距离"博德"非常遥远的过去。地点是在一个被称作"世界屋脊"的山脉地区(喜马拉雅？)。游戏开篇，你置身于一个叫作"Easthaven"的渔村里，很不幸，这里的气候正在日益变得寒冷和难以忍受。于是，你和你的同伴们受命前往 Kuldahar，一座被"圣橡树"环抱的都市，去寻求这一令人不解的自然现象背后的秘密。

除了故事情节以外，《冰》的场景表现、人物形象、作战方式等等与"博德"雷同，你完全可以把它叫作《博德之门》的"加强版"或者"番外篇"什么的。所以，对于这些东西，在下就不浪费大家的宝贵时间了，就简单讲讲《冰》相对于《博》的一些不同吧。

第一点不同在一进入游戏时就能发觉，那就是开始就能组成六人的团队去冒险。大家知道，在《博》里设定人物要填一串长长的"表格"，麻烦得要死。而现在一次要创造六个人物，而且每个都要一一设定，上帝啊……游戏还没有开始，我的耐心就被消耗殆尽了。解决办法有两个，其一是选用游戏内置的人物，这些人物设定都比较合理，推荐使用；其二是先一个人开始冒险，再到故事里去招募同伴。说实在的，这种"改进"根本不算是什么新意，只不过是把六个队员先固定化罢了。而且队员之间毫无语言交流，也没有情节发生，虽然生死与共，却是形同路人。

第二处不同你会在游戏进行中慢慢感知，那就是故事情节相对于"博德"大大简化，人物之间的对话也多有缩水，整体感觉就是没什么内容。在故事性降低的同时，《冰》加大了动作成分，怪物、魔法和装备的种类有所增加，一些强力魔法、超级武器和巨型怪物的登场多少让游戏有了一点新气息。玩家对这款游戏的乐趣将主要会落在战斗和收集各种装备上。这看起来是一个好的想法，因为"DIABLO"正是以此成功的。然而，我认为《冰》的蓝本"博德"并不是以动作成分来吸引玩家的，为了加强这一弱项而牺牲了强项——优秀的故事情节，实在是有点"发扬短处"、得不偿失的味道。

除了以上两个主要方面外，《冰》还有些许小的改进，包括配乐的水准有一定的提高，以及动作流畅度上感觉不错等。但是以上所有的一切都不能改变它作为《博德之门》克隆版的根本性质。

制造不求新意的续作，就如同在装过好酒的空瓶里兑水一般，最好的效果是多少还能闻出点香味来，而最糟的结局就是好酒的老牌子也被砸掉了。但愿《冰》只是 Block Isle 给咱们的饭前开胃酒，真正的大餐《博德之门 II》很快就会端上桌来。■

项目	分数
图像表现	82
音乐音效	80
操控	85
创意	73
故事性	79

80

英文名称：Ice Wind Dale
出品公司：Black Isle / Interplay
国内发行：未定
发行版本：1CD/WIN9X
类　　型：角色(RPG)
最低配置：PⅡ 233/32MB，4M显卡　4速光驱，600MB硬盘
推荐配置：PⅡ 266/64MB　8速光驱　900MB硬盘
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：2000.7
官方网站：www.interplay.com

移民计划 Ⅱ

文/小刀　编辑/罗东东

它有一位声名显赫的大哥，在中国游戏史上，“APS”（即《移民计划》，旧称《殖民计划》），曾经代表了建设经营和即时策略游戏的最高成就。俗话说“将门虎子”，现如今，刚刚出道的小弟——《移民计划Ⅱ》是否会有同样出色的表现呢？

《移Ⅱ》完全承袭了前作优秀的策略性，具体表现在您玩游戏时的感觉是“从难到易”。光谱的经营类作品向来是以“不友好”的面孔出现的：庞大的资料库、繁多的指令和超强的难度——都给人一种“下马威”的味道，《移Ⅱ》当然也不例外，一位新手很快就会面对着滚雪球一样越来越大的财政赤字直挠头，然后飞快地跌入破产的深渊。光谱公司甚至宣称：“游戏测试人员在强大的电脑AI面前遭遇到巨大的挫折，以致普遍情绪低落……”

可不要被这种“恐吓性”语言所吓倒，不论怎么难，都请硬着头皮坚持下去！在不断的失败中，您将学会很多东西，一点一点地发掘游戏里隐藏的内在规律。只要熬过这段日子，我们就会突然发现，一切竟然都在自己的掌握之中了！过去是手忙脚乱也难逃惨败，现在即使是喝咖啡看报纸，财富也会滚滚而来。艰苦奋斗后的巨大成就感，正是《移Ⅱ》的根本魅力所在。

《移Ⅱ》并非简单地沿用前作的策略系统，“人民”这一重要因素的引入使“移民”的主题更加突出。许多经营建设游戏里，只要有钱，罗马是可以在一夜之间建成的。而在《移Ⅱ》里，如果不能吸引移民前来定居，政府、工厂、商店等等地方就会无人上班，它们的作用也就无法发挥。那么，您的城市即使如罗马般壮丽，也只能是一座没有希望的“死城”。虽说在经营游戏里，“人民”机制并非新鲜事物（如《凯撒大帝》和《法老王》就有体现），但像《移Ⅱ》这样把“人民”因素提高到关系社会生死存亡高度的确是不多。

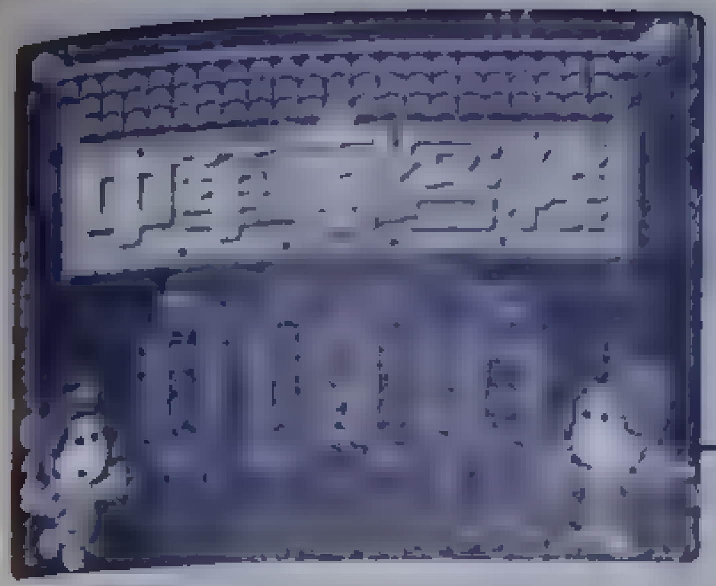
吸纳了大量的移民也不是就万事OK了。这些移民和我们一样，需要工作来养家糊口；喜欢在繁华市区居住，不爱到太远的地方上班；愿意在行政事业单位工作，不想去矿山工厂干脏活累活……如果由着他们的性子来，城市根本就无法发展。找到一个平衡点是解决问题的关键，您可以兴建各种产业来提供就业机会；通过规定不同行业的收入水平来调整人才流动；建设郊区廉价公寓来分流城市人口。可以看出，游戏在这方面的表现离我们的真实社会是多么的接近！

当年，DOS下的《移民计划》的一代只有单机模式。如今，缺憾已经由《移Ⅱ》来补完，在局域网上最多能容纳8人同时作战。不过对战可选择的地图很少，而且这些地图非常简单，资源、地形情况和敌我位置都一目了然，使得对战的乐趣为之大减。如果能够加入随机的地图设定，那就再好没有了。

最后不得不谈到游戏的致命伤，想必大家也都看出来了，就是画面表现问题。“APS”在DOS时代以精美的画面而闻名，不知为什么，名门之后的《移Ⅱ》，图像竟然如此粗糙……这简直是一种“龙兄鼠弟”式的悲哀。近年来，电脑图像技术迅猛发展，玩家的品味越来越高，而《移Ⅱ》的视觉效果明显滞后于时代，这使得许多朋友在看了一眼之后，直接就把刚装好的游戏从硬盘里删掉了。我想，如果这样的一款好游戏因为外在表现不够而遭到抛弃的话，无论是对于开发者还是对于玩家而言，都是极其可惜的。■

77

英文名称：Colonial Project 2

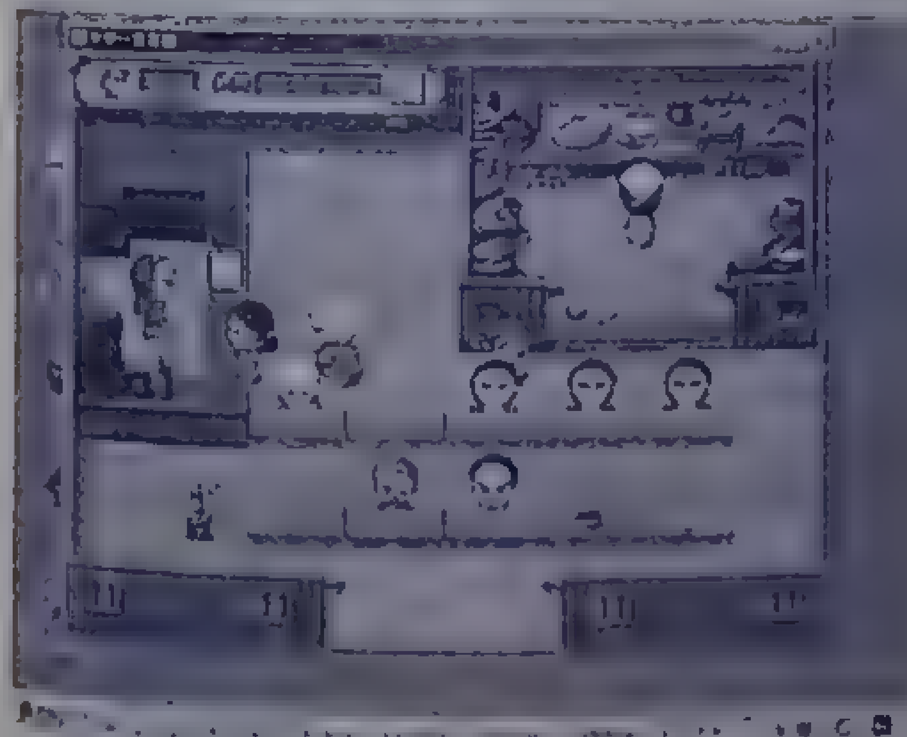


中华客栈

文/小刀　编辑/游骑兵

这是一款推荐给孩子们的小品游戏。所以，与一般的经营模拟游戏不同，《中华客栈》里既没有复杂的操作面板，也没有详细的资料设定，更没有庞大的数据表和精密的曲线图。相反，它有一些其它策略经营游戏里所没有的新因素，成为它与众不同的亮点。

在画风方面，《中》是在中国民族特色的基础上完全卡通化的。那些出场人物都是夸张的Q版造型，虽然简单，倒也可爱。在看腻了华丽的3D效果之后，欣赏一下这些红红绿绿的小人在店堂里跑来跑去，也是蛮有意思的。

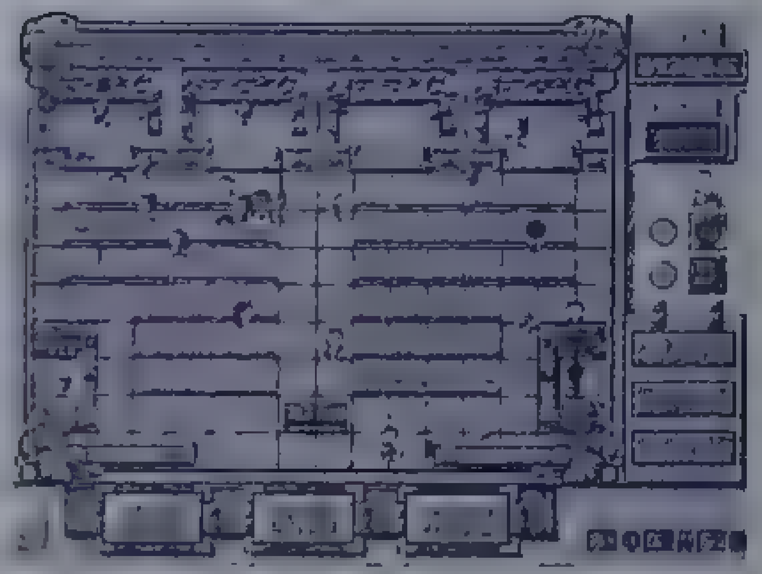


《中》在管理经营系统上设定得特别简单，你要发布的指令和查看的数据都很少，只要关心一下收支平衡、员工素质和新菜谱的研究就可以了。除非你乱来一气，客栈一般是不会亏本的。大部分时间你可以泡上一壶茶，悠闲地欣赏你的掌柜、小二和厨师们忙忙碌碌的样子，统计一下本月又收入了多少白花花的银子（还真是剥削阶级呀）。这种设定非常适合小孩子们和那些不愿意在游戏上动太多脑筋的普通电脑用户。

为了增加游戏的趣味性，《中》还别出心裁地引入了一些RPG情节，在《中华客栈》的经营生涯中，你会遇到各式各样的奇特客人：例如没钱吃饭的丐帮帮主苏乞儿，要求你帮忙窝赃的江洋大盗扎木合，时刻监视你是否犯事的京城神捕燕北天，偏好帮你打杂体验生活的格格小雀子，努力唱歌帮助哥哥念书的雪萍，免费吃了3次饭就可以金榜题名的穷书生范进，还有一定要收受贿赂的大内总管黄公公……他们都会出现在你的店内，并且触发一些搞笑的事件，而且，只有和这些三教九流的人打交道，才能达成客栈的最高目标——得到天下第一的称号哦！

俗话说：“独乐乐不若与人同乐”，所以《中》也带上了一项简单的多人游戏功能：允许三人在同一台机器上同时进行。在小家庭里，爸爸妈妈和孩子一家三口，围着电脑，一起开店，一起经营，看谁能够先得到游戏中最高成就，这可能也会是非常好玩呢。

游戏对于系统的要求也是“低龄化”的，486＋16MB内存＋1MB硬盘的配置要求，在当今新游戏中可算是绝无仅有。实际上，1M的硬盘空间只是让你用来存放SAVE文件的，游戏本身270M的容量都在光碟中，运行起来要常读光盘，所以游戏里不时会出现停滞现象，这实在是一个很大的败笔。



如果以游戏大片的标准来衡量《中》的话，它无疑是过于原始和粗糙了。不过作为一款能够在窗口下运行的小品游戏，把它送给孩子们，或者用来放松自己在电脑前紧张的神经，还是非常合适的。■

68

出品公司：欢乐家庭
国内发行：新天地
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：策略（ST）
最低配置：486 / 16MB、1MB硬盘
推荐配置：PⅡ 400 / 128MB、8M 3D显卡
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标＋键盘

《家用电脑与游戏机》杂志的"软件赏析"栏目是由本[illegible]评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品、[illegible]足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分[illegible]上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的看法[illegible]的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们更关注[illegible]特性给出评分。各个单项评分采用百分制，我们[illegible]的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数[illegible]成为读者选择游戏的直观参考数据

音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素（如敌害出现方位）及丰富游戏环境等方面进行衡量

图像表现

这一项用于描述游戏在场景、人物[illegible]过场影像等方面的水平，在考虑画面[illegible]精细程度、色彩表现效果等因素的同时，还[illegible]合考虑其对硬件效能的运用是否得当

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式、战斗模式等等方面都是发掘新思路的地方

综合评分

[illegible]

音乐音效

操控

图像

专属特性

评分说明

专属特性

[illegible]的设定，因[illegible]中是否成功，[illegible]在整个游戏界中的[illegible]

[illegible]在评分项目中获得一个[illegible]，其评分专属特[illegible]如《古墓丽影》就具动作和[illegible]"动感"及"故事线"两个评分专属特性，其各[illegible]

[illegible]一般比较流行的"于衡性"的游戏[illegible]综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的[illegible]对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解[illegible]的评分专属特性中

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激，同时又能让玩者借由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度"，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时[illegible]的行为找到事实参考，那就是"最真实"的游戏

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交[illegible]的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时候，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值

100：空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界。

综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏。

90+：优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。

综合评分：值得一玩的好游戏。如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。

80+：良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。

综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准

70+：普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。

综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。

60+：及格

单项评分：还好没有什么BUG，勉强可用

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣。也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西。

暗黑破坏神 II 任务攻略

文/TWO-IN-ONE　编辑/游骑兵

故事开始于 Rogue Encampment 营地，这里居住着为数不多的 Sisters of the Sightless Eye 幸存者。当我在小镇上徘徊之际，遇到商队首领 Warriv。与之交谈，Warriv 带着颇为无奈的语气说道："自从最近稀奇古怪的事情接二连三地发生，就有不少象你这样的人前来探察究竟。有人说恐惧之王 Diablo 又一次出现在这个世界，灾难已经降临到 Tristram。虽然不知是真是假，但是前不久的确有一个黑袍流浪者经过这里，穿越 Rogue Monastery 向东而去。Monastery Gate 因此而关闭，怪物们开始在野外横行肆虐。没办法，我只好先逗留于此。等到 Monastery Gate 重新开放，外面能安全一些，我要在黑暗将这里吞噬之前赶往 Lut Gholein。如果你那时还活着，我会带你一起到那里去。"Warriv 的话进一步证实了我先前从别人那里了解到的情况。既然如此，前方的路上纵然有刀山火海，我也别无选择，只能义无返顾地走下去。

第一章

任务一：Den of Evil

告别 Warriv，我又与营地内其他的人进行了简短的交谈。在营地的首领 Akara 那里，我接受了清剿恶魔洞穴的任务。离开 Rogue Encampment，穿过镇外的小桥，我来到 Blood Moor。这里有一些 Quill Rat 和 Zombie，将它们干掉之后，找到恶魔的洞穴。这里只有一层，里面的怪物也很容易对付，只是有很多的 Fallen 以及能够使 Fallen 复活的 Fallen Shaman。我先将 Fallen Shaman 杀死，然后再锄掉 Fallen 和一些 Gargantuan Beast，最后在一个交叉路口找到了 Corpsefire。将它消灭之后，山洞中投入了一缕阳光，这意味着我的任务已经完成。返回镇子之后，我在 Akara 那里得到应得的奖励。

奖赏：获得 1 个技能点

任务二：Sisters' Burial Grounds

在营地里我遇到了 Kashya，她交给我一项任务，杀死 Sisters' Burial Grounds 的 Blood Raven。接受任务之后，我穿过 Blood Moor，来到 Cold Plain。这里是孤独的浪人射手 Falvie 的地盘，他带领着大批的 Dark Hunter、Dark Spearwoman、Gargantuan Beast 和 Fallen 不停地四处巡视。这些家伙比 Blood Moor 的怪物难对付，我采用游击战术，一边跑，一边杀。将他们干掉之后，又遭遇了带着 20 多个 Fallen 的 Fallen Shaman Bishibosh。好在这个绿色的家伙实力不是很强，倒是杀了他之后我还得到了一件魔法物品。

在 Cold Plain 中还有一个两层的洞穴，为了练功，我走进去探察。在里面，我遇到比外面更为强劲的敌人，其中有 Dark Ranger、Spirit Eye、Flame Sludge、Night Grumble 以及 Fallen 和 Shamen 等，一个比一个厉害。不过消灭了他们，我的等级得到了提升，当然还找到一些不错的物品。

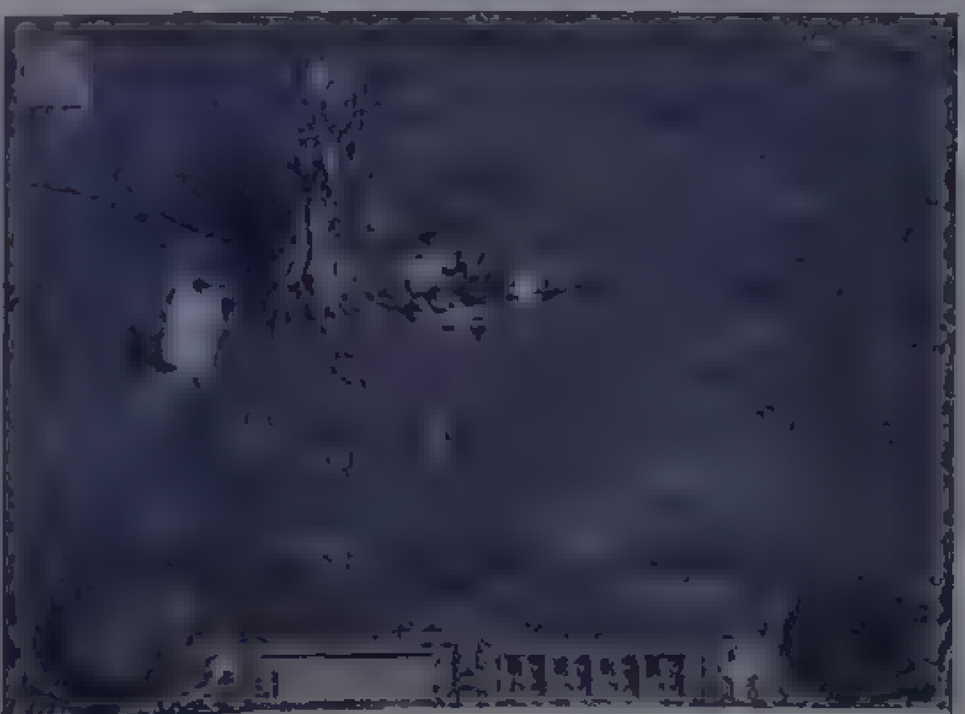
我带着战利品离开洞穴，找到 Sisters' Burial Grounds 的入口。进入墓地之后，大批的不死怪物向我冲了过来。我边走边杀，最终在墓地的中心地带找到了 Blood Raven。这位先前曾为正义而战的勇士，如今却被 Andariel 变成了怪物。她不断地射出火箭，同时召唤成群的不死生物，向我猛烈攻击。初次面对如此凶猛的对手，我打起十倍的精神应战。激战之后，Blood Raven 被我斩于尘埃之中，她的手下也随着一道耀眼的光芒而消失。

任务完成了，不过我没有立即返回镇子向 Kashya 复命，而是先到墓地里的两个地穴中消灭其余的不死生物，一来为了提升等级，二来也是为了多找一些好东西。将地穴中的骷髅和僵尸杀干净之后，我返回小镇，找到 Kashya，告诉她交代的任务已经完成，作为奖励她允许我以后在她这里雇佣帮手。

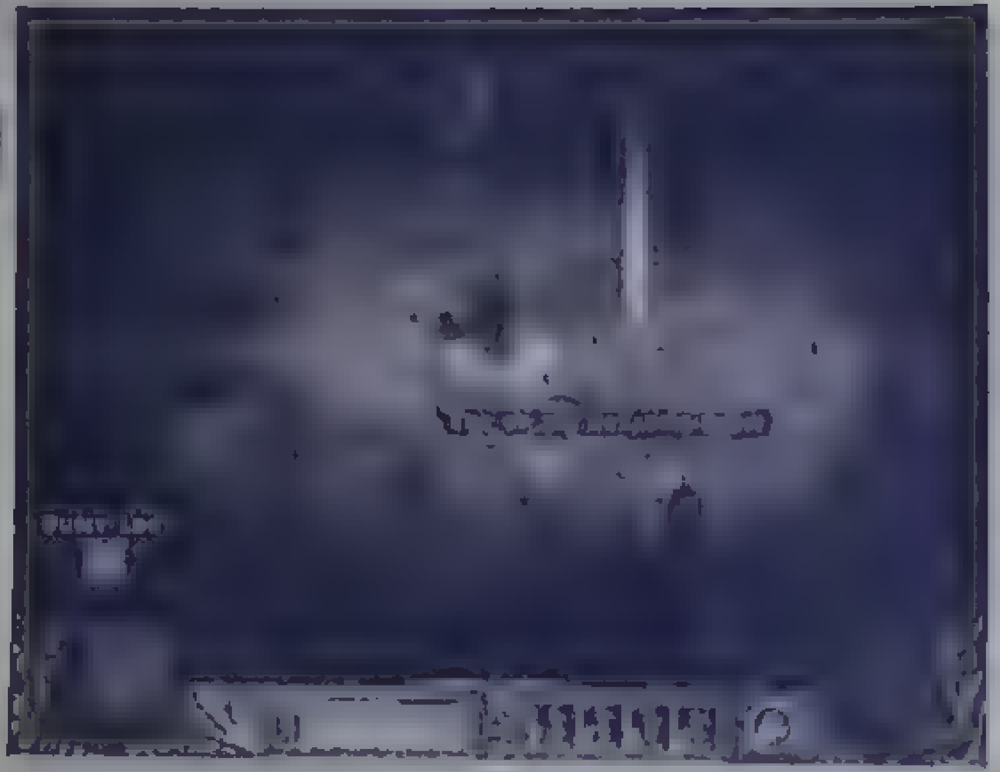
奖赏：获得一名浪人弓箭手作队友，同时可以在 Kashya 这儿雇佣其他浪人。

任务三：The Search for Cain

在镇上听别人说 Horadrim 唯一的圣者 Deckard Cain（就是一代中那个只会说"Stay awhile and listen"的老头）被囚禁于 Tristram 的牢笼之中，女巫 Akara 让我前去解救他。于是我经过 Cold Plain 进入



藏有上古卷轴的老树



找到了神殿

Stony Field，穿过那里的地下通道，来到Dark Woods。在Tree of Inifuss上，我找到一个卷轴。将卷轴带回镇上交给Akara观看，她将卷轴上的文字翻译过来之后，告诉我进入Tristram的途径。

于是我再次返回Stony Field，找到五块Cairn Stone的石圈，按照卷轴上所示以不同的顺序触摸石头，闪电过后，石头阵中出现了通往Tristram的入口。我急忙迈步进入，没想到大批的敌人一窝蜂地涌了过来，其中最为难缠的就是被诅咒的Griswol(一代中的打铁匠)。解决掉他们之后，我找到给绑在绞刑架上的圣者Cain刚刚将他的绑绳松开，他便象长了八条腿的兔子一样往外逃。不管怎样，这个任务也算完成了

我将地牢中的怪物杀光之后，回到镇子上，分别找到Akara和Cain，与他们对话之后。从Cain的嘴里得知当初英雄消灭了Diablo，使Tristram恢复往日的安宁景象，人们都从心底里感激他。可过了不久，英雄便逐渐远离其他所有人，独自陷入黑暗之中，直至有一天悄无声息地离开。Cain认为黑袍流浪者就是那个英雄，如果重生的Diablo控制了他，那么恶魔的力量就会更加强大。听了Cain的揣测，我不禁暗暗吸了一口冷气，看来还有更多激烈的战斗在等着我。

告别Cain的时候，他为了感谢救命之恩，答应以后为我免费鉴定物品。

奖赏： Cain免费为主角鉴定物品，随机获得一枚戒指，Akara的物品降价10%

任务四：The Forgotten Tower

我在Stony Field寻找Cairn Stone的时候，曾经找到了一本发霉的书，上面好象记载了一个杀人不眨眼的伯爵夫人。居住在遗忘之塔，竟然用少女的鲜血沐浴。为了铲除这个恶魔，我再次返回Stony Field，穿过地下通道来到Dark Woods，从这里进入Black Marsh，找到了女魔头的栖息地——遗忘之塔。女魔头手下的爪牙很多，我先干掉了外围的Fallen Shaman和Blood Hawk，然后冲入塔内。遗忘之塔共分五层，邪恶的伯爵夫人藏身于最底层。当我干净利落地消灭了前四层的Devilkin Champion、Gore Razor和Ghost等怪物，出现在女魔头面前的时候，她发疯般地不断使用火系魔法向我发动攻击，同时指挥手下的Dark Stalker从四面涌了过来。只可惜我现在已经不是初出江湖的毛头小子，这个阵势吓不倒我。几个回合之后，我便将伯爵夫人和她的爪牙打发到阎王殿报到去了

离开遗忘之塔，我又发现不远处有一个洞穴。在这个名为The Hole的两层地穴中，我清光了里面的所有怪物，免得它们再为非作歹。战斗结束之后，我清点了一下自己的行囊，发现Black marsh之行收获颇丰。于是我决定返回镇上，更换几件不错的装备。

奖赏： 遗忘之塔的底层有数目不少的金币及一些魔法魔法物品。

任务五：Tools of the Trade

我在镇子上挑选装备的时候，遇到了匠人Charsi。Charsi告诉我当初她从Monastery Gate逃跑的时候，曾经将一把魔法锤子Horadric Malus失落在Barracks之中。为此Charsi请求我帮助她找回Horadric Malus，并且答应给我一份意想不到的谢礼。助人为快乐之本，我倒不稀罕她的什么谢礼。

接受了Charsi的任务之后，我从营地出发，经过Black Marsh来到Tamoe Highland，然后从这里穿过Monastery gate来到Outer Cloister，最后找到了Barracks。这段行程可真是漫长啊，不但如此，当我穿过Monastery Gate之后，出现了很多会使魔法的敌人，象施放火球的Returned Mage、使用闪电魔法的Pulse Killer以及Razor Spine等，都是颇为难对付的家伙。好容易进入了Barracks，我又遭到Black Rogur Champion和Sharp Claw的顽强阻击。这些敌人都是同类中的精英，消灭它们耗了我不少精神。杀到最后，我找到了带着Horadric Malus的正主，一个身材高大的铁匠。这个大块头具有超强的攻击力，我费了九牛二虎之力才将其干掉。

我带上Horadric Malus返回小镇，把它交还给Charsi。Charsi高兴之余没有忘记自己的承诺，她让我拿出一件普通装备(白色)，然后神奇地将这件装备变成了金色装备。真看不出Charsi还有这样的本领

奖赏： Charsi将会把你交给她的一件白色字头的普通装备打造成同类的暗金色稀有装备

任务六：Sisters to the Slaughter

当我在镇子上再次遇到Deckard Cain的时候，他告诉我现在是该与魔头Andariel最终对决的时候了。这个无恶不作的家伙竟然曾经打败过恐惧之王三兄弟(Diablo、Mephisto、Baal)，将他们驱逐到人类世界。没想到如今Andariel也会在这里出现，看来恶魔们已经联手，人类又要遭受劫难。

告别Cain。我快速返回Monastery Barracks，然后沿着地道来到Jail，从这里走过三层，找到通往Inner Cloister的入口。穿过Inner Cloister，我来到Cathedral，然后进入Catacombs。这又是一段长途跋涉，路上遇到了各种不断纠缠的敌人。在Catacombs的底层，我终于找到了穷凶极恶的女魔头Andariel。她恶毒地使用毒气向我发动攻击，攻击力之强超出了我的想象。有几次我险些挂了，幸好自己身手还算敏捷，躲过了致命的攻击。激战之后，我最终消灭了为害一方的Andariel。回到镇上的时候，人们向我表达了衷心的谢意同他们交谈过后，我找到Warriv，决定与他一起前往东方

奖赏： 杀死Andariel后可拾获两件魔法物品，并可以在Warriv帮助下进入游戏第二章

第二章

杀死了Andariel之后，我对自己的战斗力更加充满信心。随着Warriv来到Lut Gholein城之后，我遇到了行政官Jerhyn。从他的口中了解到，如今这里似乎正被某种恐怖的力量所威胁，因此不得不关闭港口。在Jerhyn离开之前，他告诉我酒馆的Atma有一个重要的任务需要有人去完成

任务一：Radament's Lair

我来到城中的酒馆，找到了Atma。寒暄之后，她交给我一项任务，让我消灭城内下水道中的怪物。出了酒馆，我在城中找到Trap Door，下去之后，进入了城内下水道。Lut Gholein的下水道共分三层，里面聚集了大批的有毒怪物。特别是有一种Dried Corpse，不但攻击带有毒性，而且死后还会放出毒气，真是可恶。在下水道底层的Radament's Lair，我找到了这批怪物的首领Radament。这个家伙的攻击速度很快，而且也会释放毒气。将他消灭之后，我带上从箱子里得到的Horadric Scroll返回城中，向Atma复命。

任务二：The Horadric Staff

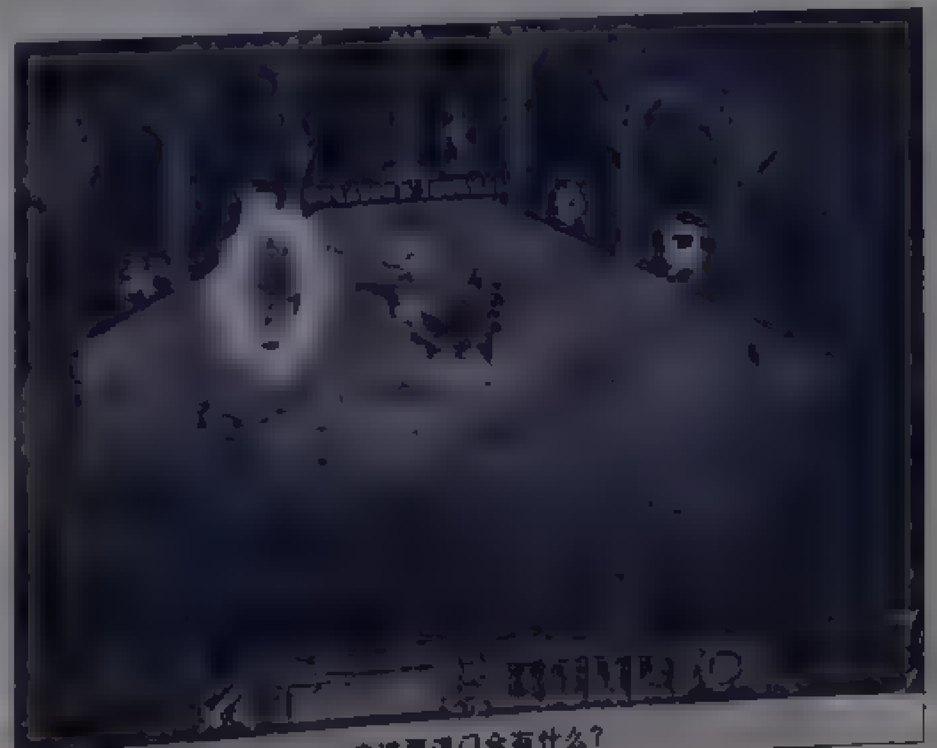
从下水道中找到的Horadric Scroll，我翻看了好几遍，可是怎么也看不懂。忽然，我想起了Deckard Cain是Horadrim唯一的圣者，他或许能够明白Horadric Scroll上面的话。于是我将Horadric Scroll交给一同抵达Lut Gholein的Cain观看，Cain阅读之后，告诉我卷轴里面记载了Horadric Mages将Baal封印在Tal Rasha的事情，而且还说Horadric Staff可以用来开启Burail Chamber的暗门。至于到哪里寻找Horadric Staff，Cain说要分别到Halls of the Dead取得Cube，到Maggot Lair取得Shaft，以及到Claw Viper Temple取得Headpiece，将三样东西放在一起就可以组成Horadric Staff。于是我辞别Cain，立即动身去寻找组成Horadric Staff的三件物品。

首先我要到Halls of the Dead寻找Cube。出了Lut Gholein，我来到Rocky Wastes，然后在Dry Hills石阶下不远的地方找到Halls of the Dead。刚刚走进Halls of the Dead的门口便是一场激战，我一直向下杀到第三层，消灭最后一批怪物之后，找到了Cube。

接着我又来到Maggot Lair寻找Shaft。Maggot Lair就在Dry Hills旁边的Far Oasis上，我进去之后又是连续三层的厮杀，干掉Coldworm之后，得到了Shaft。

最后只剩下了Claw Viper Temple中的Headpiece。我穿过Far Oasis来到Lost City，然后再进入Valley of the Serpents，找到了Claw Viper Temple。在Claw Viper Temple第二层的Tainted Sun Altar附近，我干掉守卫的敌人，得到了Headpiece。

我带着找齐的三样东西来见Cain，他指示我将Shaft和Headpiece放入Cube将它们合为一体。光芒过后，Horadric Staff便出现在我的面前。真不知道这东西以后会派上什么用场呢？(在Rocky Waste的Stony Tomb和Lost City的Ancient Tunnels可以杀敌练功，拾取物品)。



走进那道门会有什么?

任务三 Tainted Sun

记得当我来到Far Oasis的时候，天色突然昏暗下来，我想其中必定有些古怪。回到城中之后，我先找到Atma交谈，然后向Drognon询问线索，因为他一直研究这个现象。Drognon告诉我，他怀疑天色昏暗与Claw Vipers有关，并且让我到Claw Viper Temple去破坏Serpent Altar。由于先前我曾到过Claw Viper Temple，这次我是轻车熟路赶到那里，破坏了Serpent Altar之后，完成了这个简单的任务。

任务四 Arcane Santuary

回到城中，我告诉Drogon，Serpent Altar已经被我破坏。Drogon听罢非常高兴，不过他又提起一个名叫Horazon的Vizjerei Summoner。这个家伙在Lut Gholein附近建造了一个Arcane Sanctuary，纠集了很多怪物把守在那里。Drognon怀疑Arcane Sanctuary之中一定藏有Tal Rasha所在地的提示。交谈结束后，Drongon让我去找Jerhyn，他知道Arcane Sanctuary入口的位置。原来前不久的一个晚上，皇宫内出现一道裂缝，大批的怪物从里面钻了出来，杀死很多宫中侍卫，因此Jerhyn认为Arcane Sanctuary就在皇宫的地下。

我同Jerhyn打过招呼之后，进入皇宫，经过两层Harem之后，在Palace Cellar的第三层发现一个石柱上放着魔法书Horazon's Journal。我干掉守卫着这本书的Summoner，打开Horazon's Journal阅读，发现了通往Canyon of the Magi的入口。

任务五 The Summoner

在城中的时候，Atma曾经让我杀死Summoner。如今我干掉了Summoner，于是先返回城中，向Atma交代了一下，了结了这桩事情，然后再回来穿过入口，来到Canyon of the Magi。

任务六 Tal Rasha's Tomb

先前与Jerhyn和Drognon交谈的

时候，他们都认为前一阵子经过这里的黑袍流浪者就是控制了英雄的Diablo，他是来寻找被封印在Tal Rasha的Baal。Jerhyn和Drognan让我想尽办法阻止Diablo救出Baal。现在我来到了Canyon of the Magi。

按照Horazon's Journal上的提示，很容易地在七个Tal Rasha's Tomb中找到正确的坟墓。消灭里面的敌人之后，在一个祭坛上发现了一个Orifice，我将Horadric Staff插入其中，打开了Tal Rasha's Chamber的暗门。进去之后，立即与大虫子Duriel展开激战。这个家伙身手非常敏捷，而且它的攻击会使对手行动减慢。我将它杀死之后，在Tal Rasha's Chamber的深处见到大天使Tyrael，他此行的目的也是为了阻止Diablo解救Baal，可惜失败了。如今Diablo和Baal正在前往Kurast的Zakarum Temple寻找憎恨之王Mephisto，看来我的下一个目的地就是Kurast Docks。

回到城里，我在皇宫门口找到Jerhyn，将所发生的情况简要地告诉了他。Jerhyn让我到港口找Meshif，他可以带我出海，朝着Kurast进发

第三章

来到Kurast这个位于雨林中的小镇，我遇到了铁匠Hurati。Hatati不是本地人，问及他为何来到Kurast镇，Hatati叹了一口气说道："这片地区现在已经没有什么人了，大部分人都被Mepisto手下的怪物杀害。幸好Kurast镇有一道结界，将怪物们阻挡在外面，镇子里的人才得以生存至今。很多年没有看到像你这样的英雄了，快些消灭Mepisto吧。听说Diablo和Baal已经来到这里，如果他们联合在一起……真是可怕呀！"Hatati的话再次使我的心产生震动，不将魔鬼消灭，人们的生活就会暗无天日。可是我到哪里去找Mepisto呢？

任务一：The Golden Bird

在Kurast镇中转了一圈之后，我离开镇子进入了Spider Forest。在Spider Cavern的深处，我杀死了一个蜘蛛精，得到了Jade Figurine。我看不出这个小雕像有何用处，便带给Cain让他鉴定一下。Cain看过之后告诉我Meshif正在收集这种玉石雕像，于是我又找到Meshif，将Jade Figurine交给他作为交换，Meshif送给我一个Golden Bird。我拿着Golden Bird再次找到Cain加以鉴别，Cain告诉我Alkor正在寻找一个叫Ku Y'leh的雕像，也许正是这个。我急忙带着Golden Bird找到Alkor，把东西交给他。感激之余，Alkor送给我一个Potion of Life。我喝下之后，生命值永久增加了20点。

任务二：Blade of the Old Religion

生命值提高了真是一件令人高兴的事情，我在镇子里又和很多人进行了交谈，其中包括Ormus和Hratli。Hratli提到了Kurast的结界，他说用来保护小镇的结界魔法即将消退，现在必须尽快找到一把叫做Gidbinn的利剑，它的魔力可以使结界重新恢复。于是我又不容辞地承担了这项任务

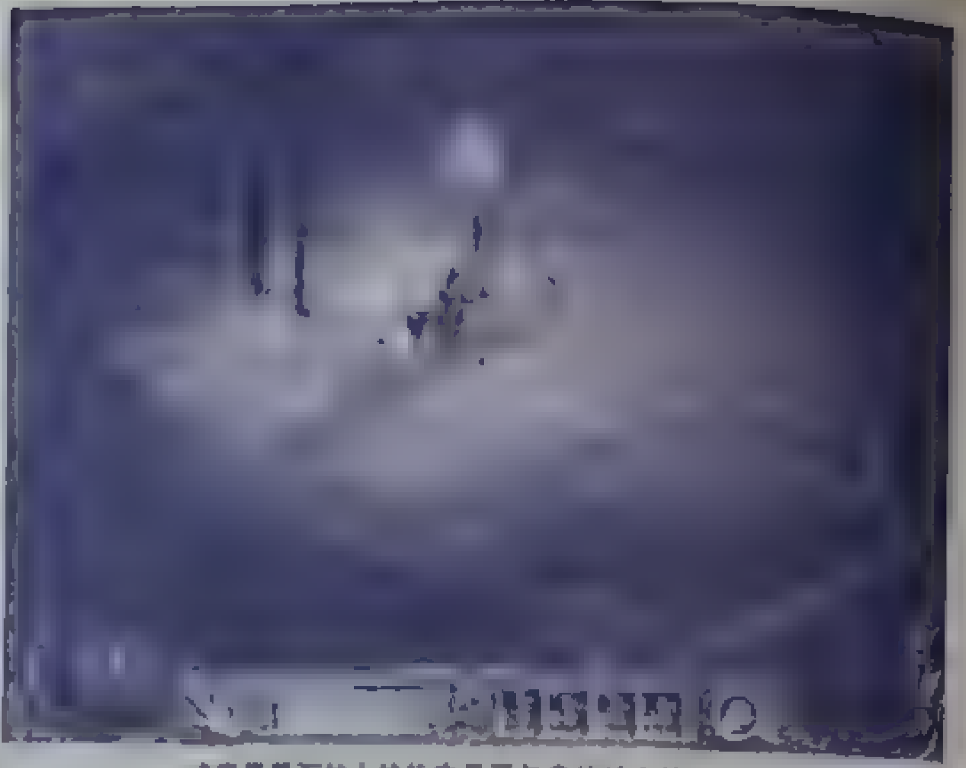
我离开小镇，穿过Great Marsh之后，来到Flayer Jungle。在Flayer Dungeon入口边的Flayer Village发现一个刀剑的标

打造你最满意的装备

第一幕中的铁匠Charsi在你帮她找回铁锤后，会免费帮你将一件白色普通装备打造为暗金色稀有装备。但当时你应该不会有什么特别好的白色普通装备，因此不要急着让她打造，你可以等到后面几幕的游戏甚至是不同难度级别的游戏中，发现基础属性不错的白色普通装备后，再回来请她打造。这样你将可以获得一件属性更好的暗金装备。

打造结果带有很大的随机性，因此在想要打造之前可以先存盘退出，然后将角色存档备份到另外的地方，回到游戏里让Charsi打造，若结果不满意，则退出游戏拷回角色存档，进入游戏便可重新打造。如此直至你满意为止。

Hints: 000



注意看看石柱上的标志是否与真的地牢标志相符

志。我走过去点燃那里的一堆木头，干掉闻风而动的敌人，拿到了Gidbinn利刃。我将Gidbinn带回交给Ormus，她便使用魔法重新为镇子设置了结界，然后送给我一枚魔法戒指，并且让我去找Asheara。在Asheara那里，我又得到了一个魔法师佣兵

任务三：Khalim's Will

一天，我在Spider Forest中搜索的时候，竟然发现了黑袍流浪者背朝着我，在前面缓慢地行走。我正要追上去的时候，他却突然消失了。我赶紧找到Cain询问究竟，Cain说我此次到Kurast的目的就是要消灭Mephisto，他藏身于Temple City of Travincal的一个地穴中。要想进入地穴，必须使用Khalim's Will打碎Compelling Orb才能找到入口。而要得到Khalim's Will，则必须找齐Khalim's Eye、Khalim's Heart、Khalim's Brain和Khalim's Flail，将它们组合在一起，听完Cain的讲述之后，我立刻出发去寻找Khalim的四样东西。

首先，我来到Spider Forest中的Spider Cavern，杀死里面的蜘蛛，得到Khalim's Eye。接着我穿过Spider Forest另一侧的Black Marsh，来到Flayer Jungle中的Flayer Dungeon，在里面找到Khalim's Brain。然后我又来到Kurast Bazaar的下水道，得到了Khalim's Heart。最后，我穿过Kurast Bazaar进入Upper Kurast，再通过Kurast Causrway来到Tracincal的High Council。干掉这里的怪兽，得到了Khalim's Flail。我将找齐的四件东西放到Horadric Cube之中，就可以合成Khalim's Will

任务四：Lam Esen's Tome

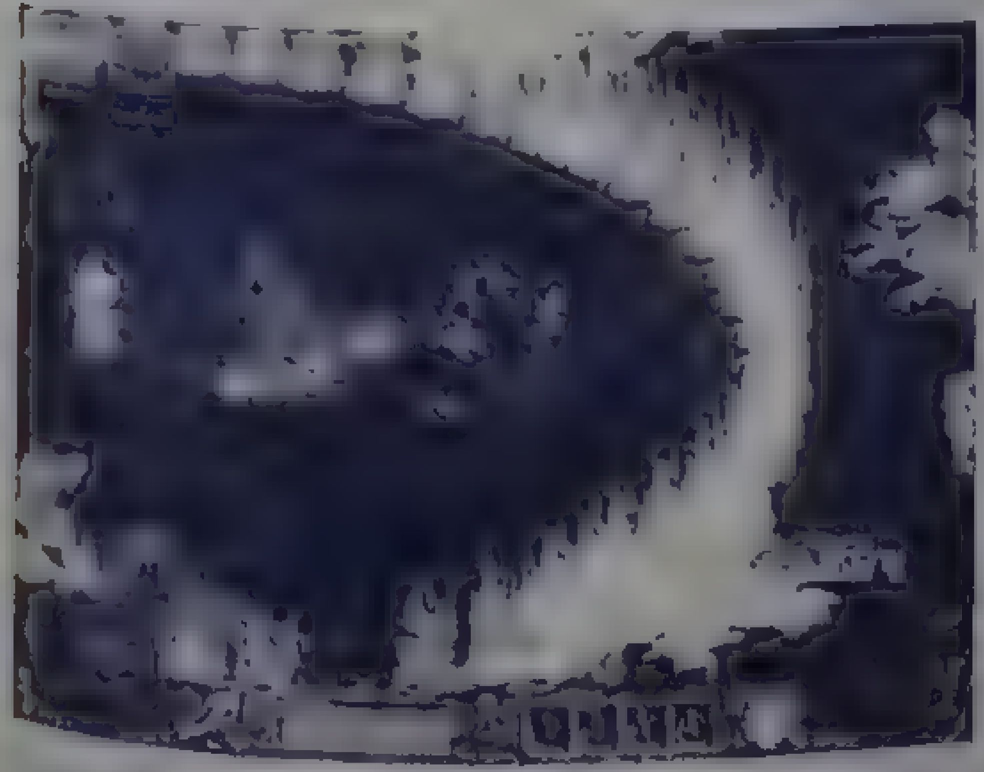
当我在Lower Kurast再次见到Alkor的时候，他请求我帮助寻找一本非常特殊的魔法书。这本书是远古时代Lam Esen所写，讲述了如何对抗黑暗力量。据说Mephisto的爪牙抢走了魔法书，现在一定要把它找回来。于是我急忙辞别Alkor，来到Kurast Bazaar、Upper Kurast和Kurast Causeway的六个地穴中寻找魔法书，最后终于在一个地穴中的架子上找到Lam Esen's Tome。将其交给Alkor，我获得了提升5个技能点的奖励。

任务五：Blackened Temple

当我寻找Khalim's Flail的时候，穿过了Kurast Causeway之后，曾经返回了一趟镇子。在码头上遇到Ormus，她又提醒我要尽快找到并铲掉Mephisto，同时也提到消灭Travincal High Council的怪兽，取得Khalim's Flail。这也是她交代的一个任务。而当我获得了Khalim's Will之后，我找到Cain与之交谈，便算给这个任务画上了一个句号。

任务六：The Guardian

现在我要去对付Mephisto了。进入Travincal之后，Ormus说Diablo和Baal肯定进入了Temple City，让我抓紧时间赶快消灭Mephisto。没等Ormus的话音落地，我便拿出Khalim's Will打碎Compelling Orb，打开了Durance of Hate的入口。Mephisto躲在Durance of Hate第三层的深处，周围守卫着很多的死党。我先将Mephisto的手下干掉，然后奋力将其消灭。接下来我拿起Mephisto's Soulstone步入橙色传送门，迎接最后的战斗。



Diablo!看你还能神气多久

第四章

来到Pandemonium Fortress之后，我知道自己的脚即将踏入地狱之门。这里是我最终决战前的最后一个补给站，Tyrael、Deckard Cain、Iamella(贩卖药水)和Halbu(贩卖武器)也不顾生死地随我一同前来。有了他们的支持，我便不再感到孤单，更能打起百倍的精神去消灭邪恶的魔鬼。

任务一：Fallen Angel

在Pandemonium Fortress得到的第一个任务是Tyrael交给我的，他让我去消灭邪恶的Izual。Izual原本是一个掌管地狱之门的天使，因为受到了Diablo黑暗力量的影响而变成了堕落天使。Izual将解除远古封印的方法告诉了Diablo，因而使得Diablo救出了Baal和Mephisto。如今Tyrael指示我前往Plain of Despaie，杀死邪恶的Izual，让他的灵魂得到解脱。

我接受了任务之后，来到Outer Steppes，杀光这里的怪物试了试身手，然后沿着一条拱道进入Plain of Despair。这里的敌人几乎都会使用闪电和火系魔法，若不是我的抗魔能力很强，我已经挂了好几次了。我在这里一边厮杀，一边前进，最后找到了邪恶的堕落天使Izual。还好这个家伙主要使用物理攻击，我将他打倒之后，他在弥留之际为自己所犯下的罪孽向我表示忏悔。

我返回Pandemonium Fortress，告诉Tyrael我已消灭了邪恶的Izual，不知道他此时是什么心情。不过，我得到了提升2个技能点的奖励。

任务二：Hell's Forge

在Pandemonium Fortress得到的第二个任务是Cain交给我的，他告诉我Soul Stone是魔鬼的生命之石，即便现在将他们全部杀死，他们也可以凭借着Soul Stone的力量再次复活。因此消灭魔鬼的根本办法是先打碎Soul Stone，让魔鬼无法复生。Cain指示我前往River of Flame去寻找唯一可以打碎Soul Stone的Hell Forge Hammer和Hell Forge。

River of Flame位于Plain of Despair的下方，与City of Damn相连。我来到这里之后，先消灭了一批喷火的Demon，接着杀死了一个叫Hephasto的家伙，得到了Hell Forge Hammer，然后找到Hell Forge，将Soul Stone打得粉碎。

Cain交代的任务完成了，我捡起散落于地的宝石，返回Pandemonium Fortress向Cain复命，然后着手为最后的生死决战做准备。

任务三：Terror's End

当我在River of Flame打碎Soul Stone的时候，天使Hadriel曾告诉我Diablo藏身于Chaos Sanctuary。于是我在Pandemonium Fortress将一切装备和补给物品准备停当之后，穿过River of Flame，进入Chaos Sanctuary。消灭路上难缠的魔法师之后，我来到了大殿之中。再将这里的敌人料理干净之后，我逐一开启了大殿内的五个封印。每个封印开启之后，都会涌出大批的敌人。当我将五批敌人全部消灭之后，恐惧之王Diablo终于登场了。这个让我期待已久的家伙确实非常厉害，他的烈火攻击威力无比。一番生死搏斗之后，我终于将Diablo手刃于剑下。

看着仆倒于地的Diablo，我希望他永远不会再复活。人们已经历经了太多的苦难，应该过上安宁祥和的日子了。可是谁又知道，这样的日子能维持多久呢？■

剑侠情缘Ⅱ攻略流程

文/上官虹　编辑/游骑兵

家中

一日清晨，张如梦与南宫彩虹在家中谈及儿子南宫飞云已长大成人，决定让他独自一人去寻他的姑父姑母。飞云自是十分欣喜，于是与众人道别后，带上一些随身物品便出发了。在路口可选择难易度

沙漠废墟

来到沙洲村向张郎买物品，与村长对话，村长告知村周围有狼群，只要杀死领头狼便会有物相赠，并且沙漠中有一废墟可能藏有宝藏。那还等什么，到村外杀死群狼和头狼，屋内地道下的废墟中可以找到些银两与宝物。然后回去找村长，村长按照约定，给了飞云500两银子及一柄桃花剑。

狂沙镇

出了沙漠来到狂沙镇，在客栈中遇到柴嵩，两人便在客栈中对饮相谈。柴嵩走后飞云一觉睡到晚上，便按柴嵩所说到铁门寨看打架。但到了铁门寨却发现人全死了，来到大厅，发现山寨头领还未死。他让飞云到后山百花谷放"yan"，说完便挂了。

百花谷

来到百花谷，在小屋中发现一少女被绑，解救之后才得知她从很远的地方被人绑架至此。飞云对她一见倾心，在心中叫她小仙女。出了小屋，飞云点燃烟火后便带少女回到客栈休息一晚。第二日飞云决定护送少女回家，人便向长安出发

在龙门客栈又遇到柴嵩，飞云柴嵩两人相约在长安酒店相见

长安

到了长安，将少女安排休息后，飞云出了客栈，想买一件礼物相送打动她的芳心。客栈外的孙二已告知，对面杨家有一颗杨贵妃留下的夜明珠。飞云来到杨家买夜明珠，但杨七爷却不卖，但告知上官豹勾结官府抢走了自己传家之宝——玉圭，只要能拿回玉圭，愿以夜明珠相换。飞云来到府衙前得知知府不在，于是定计从衙门盗出官印，找到上官豹骗出玉圭，然后拿去与杨七爷换来夜明珠。回到客栈，见少女还未醒，决定先去酒店见柴嵩。与柴嵩喝完酒后回到客栈，却发现少女已不知去向。向掌柜打听，才知少女被两个陌生人带走了，于是又约齐柴嵩一起寻找

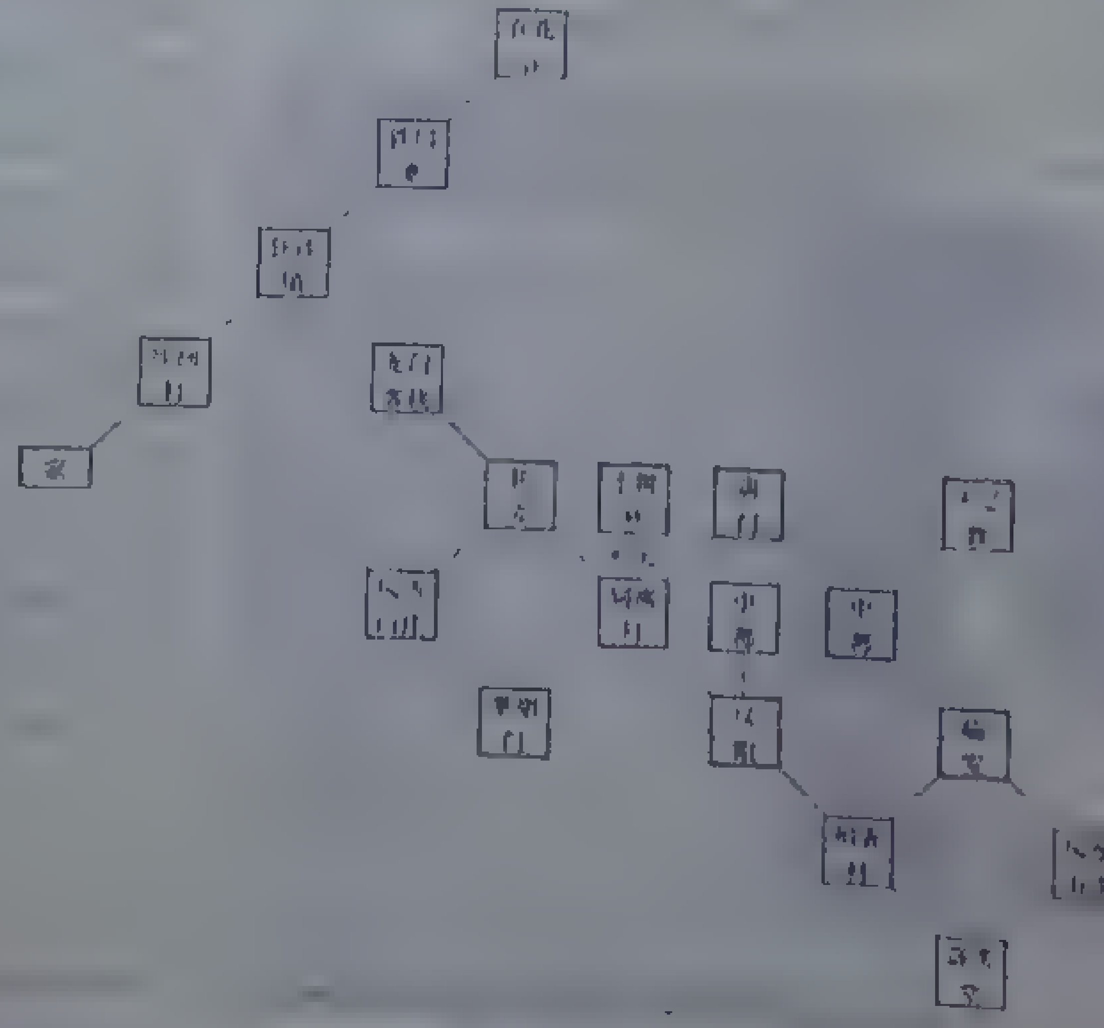
风雪山庄

在城中毫无收获，依柴之言来到风雪山庄，闯入庄中却不敌庄主赵升权，被关了起来。不久，赵升权的千金无双跑来放开了飞云。飞云道谢后离开。刚走到庄口，听到又有人闯庄，并与赵无双动手，于是决定回去救应。可没想到来人正是柴嵩。解释完误会后，按赵无双的指点，独自前往翠烟门找心中的小仙女。

唐门和翠烟门

到翠烟门，门主却让飞云先到唐门送礼物给唐影，没办法只好去照办了。

在唐门，飞云被众人围攻，不敌唐离掌门，终于被擒。少掌门唐影出现后，才搞清原委：原来唐离反对儿子与翠烟门主秋依水来往。经飞云晓之以理，摆明利害后，唐离总算答应从此不再干预。解决问题后，与唐影回到翠烟门。经过一番比试后终进得门来，可还是没有小仙女的影子，只好回长安去找柴嵩。



天王帮和楚天盟

在别离村遇到赵无双，知柴嵩去了中都，小仙女可能也在那里，于便前往中都。途经汉阳，刚进城就遇到天王帮和楚天盟的纠纷。飞云见到楚天盟在风雷堂主史忠良后，答应给他一个交待，于是便带走天王帮弟子，来到码头坐船到了天王岛，找到侍女苹儿道明身份，得知杨帮主此时不在。休息片刻，再去找苹儿，却被告知姑父姑母及表姐已在汉水遇害。飞云想找凶手报仇，却被告知那人已在乱军中死了，只好作罢。休息一阵后，来到荷花池中木人阵，通阵后回到卧房见到苹儿。飞云惊喜地得知姑父可能还在人世，而且被金人绑往中都，于是便立即起程。途中回到汉阳将天王帮书信带给史忠良

中都

来到中都便去酒店找柴嵩。谁料故人未遇，却被掌柜告知有绝色佳人到龙音寺上香，于是便赶去看热闹。可没想到的上香的佳人正是自己朝思暮想的小仙女。飞云上前相认，可小仙女并不理睬，带众家丁回府了。飞云恋恋难舍，一出寺便碰到柴嵩。到寺后一间小屋交谈片刻，柴便走了。飞云心想，柴嵩帮自己这么多忙，可自己连真名也不相告，未免太不讲义气了。于是回酒店找他，但柴嵩不在。飞云出门买了一坛上好的竹叶青酒，回到小屋柴嵩已等侯多时，飞云将自己的真实身份告诉了他。第二天，飞云便去找小仙女。来到燕府门前，家丁百般阻挠。没法子，只好走开。却被小仙女的丫环媛儿叫住了，约他当晚到花园与小仙女一见。到了晚上，从后门进入，终于见到了苦苦追寻的她。这次得知她的名字是燕若雪。一连四晚，飞云都与若雪在园中相会，第四晚从若雪处回到小屋，见柴嵩在等自己。柴告诉飞云若雪的父亲是金国的大官，若想与若雪长相厮守，只有带她走。于是二人来到花园中，可刚与燕见面便被家丁发现。情急之下，让柴嵩带若雪与媛儿先去临安。

临安

来到临安便去柴嵩的宅中找若雪，再遇柴嵩，闲谈之后与若雪一游西湖。回屋后，柴便赶来说飞云的姑父独孤剑在风池山庄，于是便与柴嵩前往相见。见到姑父自是十分欣喜。随后与庄主邵骑风、兵马元帅赵节、史忠良、风池山庄管家放彪一一见面。见礼后柴嵩返回临安，飞云也去休息。在屋中呆得无味，便回临安见若雪，同若雪与柴嵩浅谈后便赶回风池山庄。

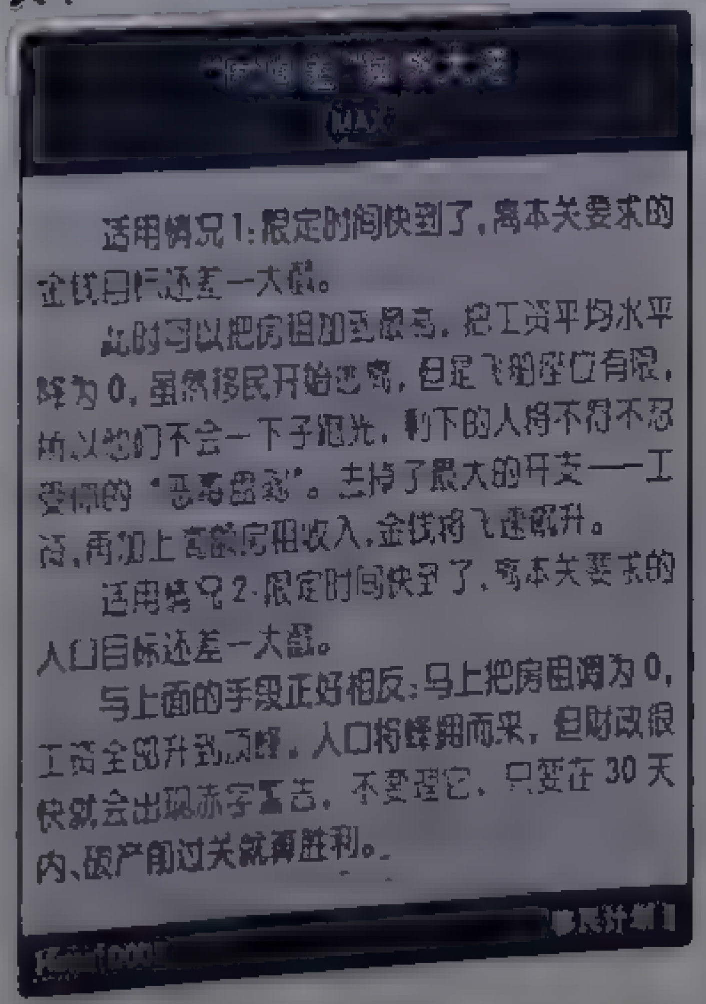
霹雳堂

第二日又去找若雪，回到风池山庄后，被独孤剑派遣去灭掉霹雳堂，飞云心中虽然千般不愿，但姑父下令，无可奈何只得前往。杀死众人后便赶回风池山庄复命，之后赶回临安见若雪，二游西湖。游湖回来先去见柴嵩，正谈时，媛儿来说有两人来拜会飞云，出去一看是唐影与秋依水，不久赵无双也来了。六人相聚十分高兴，一起三游西湖

风池山庄

第二天，飞云去风池山庄参加中秋武林大会，在大会上推选武林盟主。众人意见不一，于是决定以武会友，擂台上定胜负。在擂台上飞云与独孤剑力挫十大高手(最好让飞云全部搞定，经验值很多)。盟主既定，众人又开始谈论抗金之事。飞云觉得无味，跑回临安找燕。当晚返回风池山庄，在临安近郊却发现柴嵩与一神秘人正在交手。那人不敌柴嵩而逃走，与柴嵩交谈后才知此人是来破坏武林大会的金人耶律辟离。于是两人赶回风池山庄，但为时已晚：原来邵骑风是金国人，他在酒中下毒，谋害武林豪杰。一番激斗，柴嵩、赵无双、唐影与秋依水都被邵骑风捉走，其余众人尽死当场。飞云擒住放彪，才知邵骑风居然是金国国教天忍教的的左使，耶律辟离是右使。飞云一怒杀死放彪，却忘记问明柴嵩等四人的去向。

大牢



搜索后发现邵骑风与赵节躲在一屋中谈话，一听才知金国大臣多次被中原武林人士刺杀。这才借独孤剑的名义，召集天下武林人士参加中秋武林大会，意图一网打尽。大宋皇帝为了议和，才派赵节与邵骑风一起残杀江湖人士。飞云按耐不住，正要将此二人杀之后快，却被独孤剑止住。邵、赵二人走脱。飞云奇怪的是独孤剑并无中毒和搏斗的迹象，这让飞云对独孤剑产生了怀疑。质问之下，才知他与赵等是一伙的。但为时已晚，飞云被假独孤剑点穴捉进大牢，在牢中却见到了真正的独孤剑。独孤剑将全身功力尽数传给飞云，希望他能逃脱。此时，一蒙面女侠将独孤剑救走，并给飞云留下一柄宝剑。飞云执剑逃出牢房中追杀邵骑风，在另一牢中见到柴嵩等四人，但却只能眼睁睁看着他们死于金贼手中！飞云怒火冲天杀了邵骑风，将柴嵩葬在荒郊。

天忍教

这时，飞云担心若雪出事，便回临安找她，可临安大宅中已没有了若雪的身影。飞云决定杀了赵节为柴嵩等人报仇，到了赵府一举擒下赵节，逼问之下才知假扮独孤剑的是天忍教教主——完颜宏烈。来到龙音寺，主持告知燕已有几个月没有进寺了，飞云无奈捐了些香火银便出了寺。想找完颜宏烈报仇，但却苦于不知天忍教的位置。心中闷闷地在街上闲走，正巧路上看见两个混混，自称天忍教徒拦路抢钱。逼问之下得知天忍教的具体位置，于是只身前往在天忍教二层干掉耶律辟离，在三层打败完颜宏烈。至此通关。可以休息一下，看结尾动画了。■

附部分武功出处：

漫天花雨手法：唐门	寒霜掌：大漠家中
无影神针：大漠家中	天魔剑诀：大漠家中
杀意：大漠家中	白虹贯日：大漠家中
怒雷指：沙漠废墟	百步定身法：离别村
大梦心法：楚天盟	大力金刚掌：天王岛
洗髓经：天王岛(逃出大牢后)	天师符法：稻香村
梦蝶神功：临安柴嵩大宅	暴雨梨花剑：风池山庄
金刚不坏神功：中都城南大院	江翻海沸：大牢
花飞蝶舞剑：翠烟门	霹雳烈焰手法：霹雳堂

洛克人危机 完全攻略

文/小舟　编辑/罗东东

控制说明：因为本游戏对动作控制的要求比较高，所以个人建议在开始游戏之前对原始的操作设定进行一些修改。先确认转动是设定为旋转键，因为这样对战斗时的躲闪比较有利。然后将左旋转键、右旋转键、锁定键更改成A、D、S，需要转弯时运用A和D，熟悉这样的操作之后就可以对游戏中攻关将大有裨益

洛克一行为了寻找珍贵的能源晶矿来到一座遗迹之塔。进入迷宫后，利用这儿的里佛巴特来热身。往深处前进，发现通路被电流网给挡住了，得先找出供给电流的发电器并且将发电器破坏。在另一个房间内找到两座发电器，将之破坏，电流网也跟着消失。留意发电器后面电流网挡住的房间，里面有好东西。若不小心触动机关被困住的话，只要把眼前三个里佛巴特一一解决，闸门就会开启了。

再回到之前被电流网挡住的通路，此时电流网已经消失，可以顺利通过，进去后就遇见了这里的BOSS。

难点：独臂老怪

本游戏的第一个头目，只会以右手的重锤攻击。在敌人冲刺攻击时向边上躲开，然后绕到背后进行攻击。待它转身再绕到其背后，重复这个过程，就可以轻易的击败它。

取得蓝色能源晶矿的洛克正满心欢喜地准备离开时，那守护的大机器人突然又从洛克背后出现。正在千钧一发之际，萝儿驾驶着夫拉塔号来解救洛克的危机。虽然是逃出来了，但夫拉塔号却承受不住日以继夜的"煎熬"，结果就此罢工。萝儿死撑硬挺地将它迫降在一座临近的小岛上，此岛名为卡特罗克斯岛。洛克的大冒险就要开始了……

洛克一行迫降在名为卡特罗克斯的小岛上，巴瑞尔爷爷让洛克到镇上找找，看有没有能修理夫拉塔号的零件。来到热闹的长廊商场，洛克从面包房老板那里得知，长廊商场入口附近的地下迷宫是不需要寻宝执照就可以进入的，所以便成了隔壁旧货店老板经常光顾的地方。洛克便来到便面包店隔壁的旧货店拜访，但在里面却没看到老板的人影，只有老板娘在那儿独自苦恼。一问方知，原来老板去寻宝迟迟未归。老板娘拜托洛克去找丈夫，洛克满口答应，接着就朝地下迷宫出发。

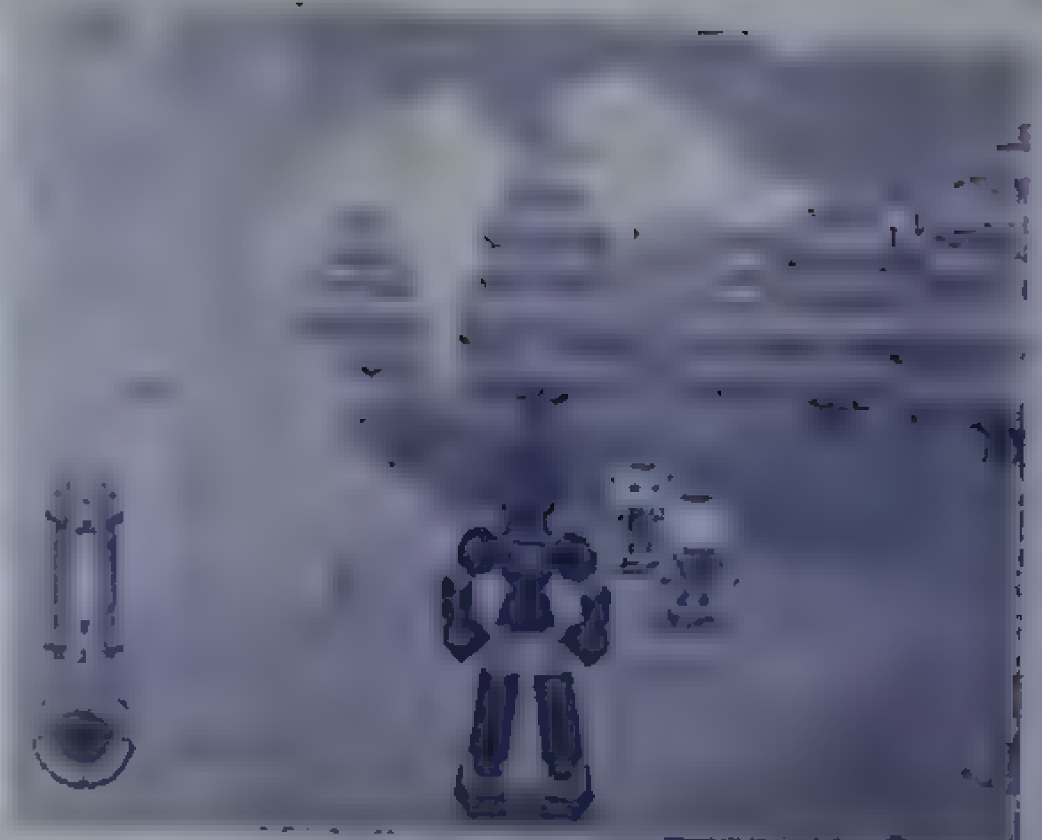
迷宫的构造不很复杂，往深处走，见一穿着绿色工作服的肥胖男子在狂喊救命，此人想必就是旧货店的老板了。他躲在比较高的地方下不来了，因为下面有一大群敌人在盯着他。洛克将那些敌人干掉，救出老板后原路回去。

回到旧货店，老板娘为答谢洛克，赠送了地雷组件。同时洛克得知外面有辆废弃的支援车，修一下应该还可以用，接着就回去找萝儿吧。

将地雷组件拿给萝儿，她很快便弄出了一个地雷式的特殊武器来，这下洛克又多了一项强力的装备了。此时，一位警察先生来了，在确认过巴瑞尔和洛克等人的身份后，给了洛克一张市民证，这样一来就可以自由出入市中心等地了。警察还提到些有关海盗的消息，似乎是最近海盗的活动逐渐频繁起来，顺便又提到巴瑞尔有事找洛克，要洛克去一趟。

洛克得知此事后，便经由长廊商场往市中心去。一踏入市中心，就看到一个发型特殊而且很凶的少女在教训几个小机器人。往北边走，出北门之后到警局找到警长，得知原来市长和洛克的爷爷很早就认识了，所以巴瑞尔到市长那里去了，市长就在警察局旁豪华气派的市政厅里。

洛克来到市长办公室，巴瑞尔爷爷果然在这里。没想到，原来市长是个大美女，名叫亚美莉雅。她告诉洛克许多有关这座岛的秘密，据说此岛的地底似乎藏有了宝藏，但是到目前为止，还无人能将宝藏给挖掘出来，市长也只是知道一点皮毛而已。听完市长的解说后，洛克就先离开了市政厅。



一出市政厅，就看到前面那个不可爱的女孩被狗追着跑。洛克跟着她去瞧瞧，果然，看到她爬在电线杆上，当然那只恶犬在下面死盯着她不放。洛克看她可怜，就一脚把那只恶犬踹跑了。可是得救的她还是很不客气，连声谢谢也没有，把洛克数落了一通就走掉了。

洛克回到萝儿那里报平安，萝儿听到爷爷没事，也就放心了许多。就在此时，原来停在夫拉塔号附近的一艘飞行船起飞了，而且所有的飞船都向市中心飞去。

原来飞船是那些海盗的。这下可不得，巴瑞尔爷爷还在市政厅呢。洛克才想到，萝儿就已经先往市中心方向跑去了，不管怎么喊也没用，洛克只好跟着追去。

俩人在长廊商场还碰到同样担心的达塔。遇见警察后，洛克自告奋勇去击退海盗。

洛克很快地来到通往市政厅的门前，眼前站着三个机器人。通往市政厅区的门被海盗邦氏家族上了锁。看来要进入就一定得打倒机器人得到钥匙。

难点：小弟兵三人组

这回的BOSS就一次来三个，比刚才棘手多了。三个机器人有着不同的特性：红色攻击力强，黄色比较坚固，蓝色则速度较快。而且它们会在途中交换钥匙，所以钥匙不知道会在谁身上，附带提一下，打爆机器人后会有小机器人四处逃窜，先用洛克镭射枪解决，待其烧毁后用脚踢，会掉出好东西。不过，在城市中可以通过饮料机回复生命力，所以消灭三个机器人应该只是时间问题。

解决三人组取得钥匙，刚想进门，突然又是之前的那个女孩，驾驶着一架象章鱼一样的机动炮台来找碴。

难点：机动炮台

这是真正开始有BOSS样子的头目，攻击模式相当多：机枪扫射、炸弹攻击、火焰冲击波、冲撞等等。其中又以机枪最难闪躲，但所幸威力并不很大。这架炮台的弱点在脚部，只要左右横向多跑动，就能在攻击对方的同时躲避攻击，只要掌握了躲避的规律，便不难将其打败。因为连续作战的缘故，所以要多加注意生命能源的残量，必要时可以用饮料机买饮料补充HP。

解决特朗（终于正式知道她的名字）之后，开启那扇被邦氏家族上锁的门。一进去，就看见这群海盗调来的一大堆工程推土车在大搞破坏。

难点：市政厅保卫战

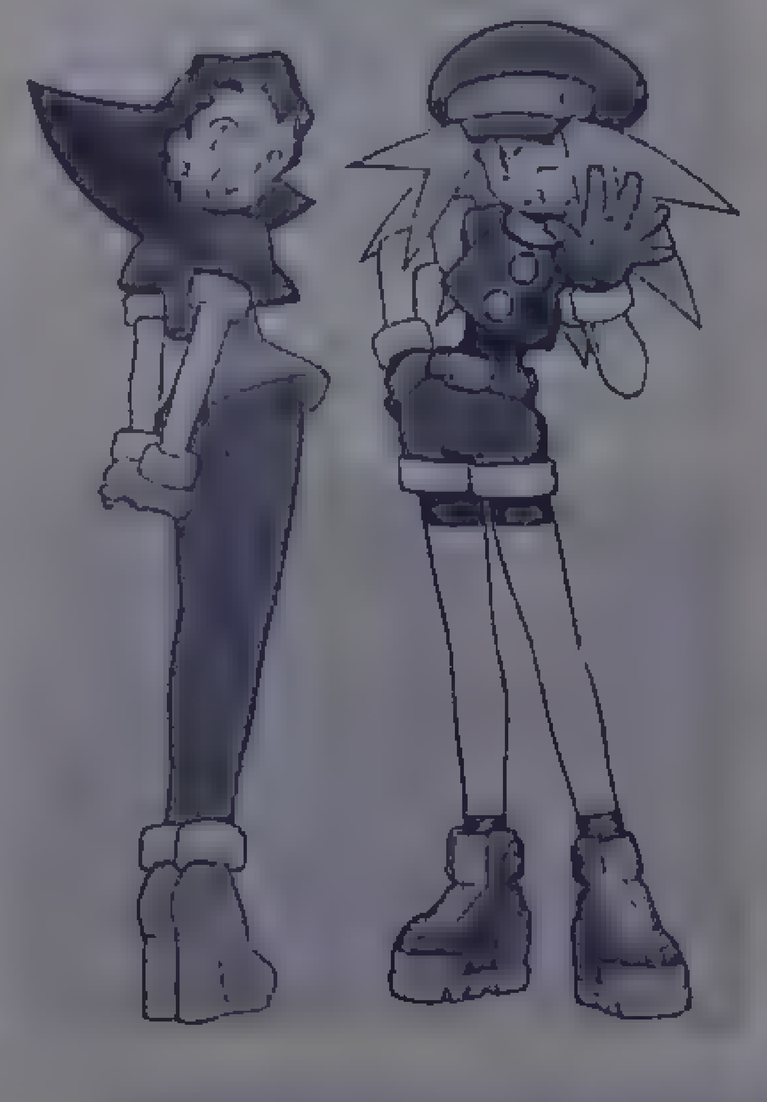
全都是小兵机械人构成的关卡，先将破坏房屋的推土机各个击破。此时会有空中飞行的敌机运载新推土机来，所以得集中火力攻击运输机，若是城市被破坏也不用太在意，这还可以补救的。运用锁定键将总共三架运输机全部击落后，再将第二批推土机个别击破，然后就算告一段落了。

不一会儿，又出现了一个含着奶嘴的大个头。一言不发就杀将过来！

难点：邦尼

外表看起来呆呆的邦尼，事实上是个难以想象的强敌，攻击模式虽不多，但却招招强劲：追踪飞弹、舌头攻击、大巴掌等，其中最令人头痛的就是追踪飞弹，一次击出六发，又有追踪功能，而且通常是会两次连发，也就是击出十二发，要躲开简直比登天还难。但是，它也有一个很大的弱点，就是速度不快，所以只要一看到它发射出来，就立刻往邦尼的方向冲去，冲到其身后再回身攻击，就万无一失了。虽说从胯下冲过去不怎么光彩，但的确是一个绝招。

好不容易解决了邦尼，但很不幸的是城市被这些海盗搞得面目全非。洛克回到已经成了断垣残壁的市政厅，幸好市长和爷爷都没事。虽然市政厅被毁去一半，但市长还是很感谢洛克救了这座城市，便发给洛克一张B级寻宝执照(在特殊项目栏



中可以看到)。这样一来便有资格进入一些简单的地下迷宫探索了

从警长那里得知,北边的克罗赛森林有海盗出没。洛克决定前去支援警长,不过在这之前先休息一下。回到支援车内,得到支援车呼叫机。有了这个之后,可以节省许多走路的时间,虽说美中不足的是它没法开到克罗赛森林中,但其它地方个能到达,已经是非常方便的交通工具了

整顿完毕后的洛克朝克罗赛森林出发。森林位于北方,必须由市政厅北面的出口出去,一出去就有一辆战车挡在前面。原来几乎整个森林都被邦氏家族的人给霸占了,到处都是战车啦,炮塔什么的,实在是很危险。因为敌人数目很多,火力也很猛,建议玩家们最好采用各个击破的方式进行。因为战车在特定的距离内才会发现洛克的行踪,如果好好利用可以拉长射程的强化零件,就可在战车完全没有发觉的状态下将它摧毁。要小心的是不要一

次同时成为两个以上敌人的目标,这是相当危险的,一点一点慢慢前进才是良策

打光路上的杂兵之后,突然在一个隧道旁遇到达塔 补充后,通过隧道。路上仍散布着一些小兵,解决完后再往前进,向山崖底下跳去,一直落到谷底,一只超级巨大的工程机械人出现了。它原来是邦氏家族的头头威利手下干将——马欧柏夫

难点:马欧柏夫

之前遇到的敌人和它相比简直是小儿科,这家伙不仅威力大,而且只有攻击一个地方才有效。它唯一的弱点在顶部的闸门上,只有跳上闸门前的甲板攻击才有效。打败它要有长期作战的心理准备。仔细观察它的动作规律,找机会跳到甲板上,若发现错过时机的话,先退下,躲在远处。被击落山谷也别慌,再爬上来就可以了。总之一句话,沉着冷静,以闪躲攻击为上

好不容易将海盗给赶回去了,听守卫的警察说市长有请。到了市长办公室后,洛克得到一张A级寻宝执照作为谢礼,这下所有的遗迹通路和地下迷宫都可以合法进入了。除此之外,她希望洛克能帮忙找出深藏在本岛地下的秘密

领到A级执照后,就可以开始进行探索副遗迹通路的工作了。要到达卡尔登森林的副遗迹通路的话,得穿过这座森林才行,这里散布着邦氏家族的残党。这回萝儿也会开着支援车来协助洛克。虽说多了一道掩护的墙壁,但是还要时刻小心,不要被萝儿撞到(萝儿开车的路线是固定的),这样会被[illegible]

走到副遗迹通路前,结果被一扇木头大门挡住了,此时从后面赶来的萝儿把门撞开。之后,就可以进入通路

开门进去之后,马上探测到强烈的能源晶矿放射出的能量。很快找到那颗能源晶矿,但它被防护罩围着,调查控制盘后得知是因为启动器没装置而无法运作。看来,要拿到这颗能源晶矿得先找出控制盘的启动器才行

启动器共有三个,散布在遗迹通路里。在此有不少前所未见的难缠敌人,前进时要多加小心,若觉得状况不妙就别过分深入,先回支援车调整状态再进来继续探索。

这里可以拿到一个相当重要的零件,经萝儿改造之后会成为洛克的跳跃零件,装备之后跳跃力大增,一些本来到不了的地方都能去了,非常重要,一定要拿到

它

当然,最重要的还是要找出三个启动器。第一个启动器在象蜂巢般的敌人上。第二个就比较棘手,它在一个上锁的宝箱里,要破坏这个宝箱才能得手,方法是不难理解的,只是有些麻烦而已。首先将位于地面的输送带启动,使其运转,接着找到那个上了锁的绿色宝箱,它放在一块冰块上面,站在冰块上,打碎冰块,它就会掉到正在运转的输送带上,站在宝箱后面跟着输送带运转,一阶一阶往下层去,就会来到轧碎机前,宝箱被轧碎后启动器就弹出来了。找到第三个启动器前,必须先通过电流网。这道电流网可以踩踏三个开关将其关闭,但时间非常短暂,算是相当难过的一个机关,只能靠玩家自己的熟练度

和操控能力来克服了。拿到三个启动器后,就可以去解除防护罩了。

洛克取得黄色的能源晶矿后,拿回去给萝儿看了看,萝儿说要拿它来修理夫拉塔号还不够,但修理其它的交通工具应该是不成问题的。洛克马上想到,之前在湖畔公园的时候好像听渡船公司老板说他有一艘坏船,于是便带着萝儿去看。萝儿检查过后,说这种程度的损伤用那颗黄色能源晶矿可以补救,于是开始动手修理。

好不容易把船给修复完毕,先到支援车里做一些准备,刚才卡尔登森林里拿到不少好零件,请萝儿开发一下。出发前别忘了带跳跃零件,否则此行就没有意义了。一切准备就绪之后,便朝裘恩湖的遗迹通路出发了。一路上风平浪静,但在快抵达时却遭到邦氏家族潜水艇的攻击。洛克他们的船本身没有攻击力,只有靠洛克了。

难点:潜水艇

潜水艇分为两种:黄色会发射飞弹,红色则能发射鱼雷,所以最好先将红色击沉。这场战争中洛克镭射枪的射程是决定胜败的关键,所以尽可能使用增加射程和攻击力的强化零件。飞弹和鱼类都可以击落,要尽量打掉它们,降低船体的损伤。

在一阵大混战之后,终于将邦氏家族的潜水艇和直升机都给清扫完毕了。原来以为可以松一口气了,可是又出来了一个蒂朗小姐制造的大型水上机械人——巴尔康盖雷得。它的样子是一只青蛙。整装的时候,建议玩家右手换装威力飞弹,并且尽可能改造一下弹数、威力等,在打那只大青蛙时可以派上用场。准备就绪的话,就可以再度挑战了。刚开始所有的动作都是强制执行的,玩家只要先专心击落攻击而来的飞弹就可以了。萝儿会驾船拐进曲折的小水路,此时洛克仍是专心打掉飞弹、鱼雷之类的东西即可。等到驶人一个宽阔封闭的水域时,战斗才正式开始。

难点:巴尔康盖雷得

其实这个敌人并不强,但因为船的移动控制权不在玩家手上,所以显得有些碍手碍脚,对付起来格外吃力。不过幸好萝儿见不太对劲,提议先撤退,此时最好是先暂时退下,重新装备一下。再次出来后就要面对真正的战斗了。萝儿会驾船绕着它做圆周运动,所以此时射出的子弹不太容易命中,但为了安全起见,还是尽量将飞弹击落,以免前功尽弃。巴尔康盖雷得的弱点在两只手臂和炮台上,利用镭射枪击毁它们。击毁后,它便会使用最终武器——能源炮来攻击。此时威力飞弹就可以发挥效用了,集中火力一次解决掉。

总算把敌人全部赶跑了,这下终于可以安安稳稳地进人副遗迹通路去探险了

乘坐电梯来到裘恩湖的副遗迹通路内,这里并不像卡尔登森林那样,一进去就可以看到大型的能源晶矿,不过只要慢慢往下探索,相信一定会有的。在这里要寻找三把启动钥匙,同样也是用来打开能源晶矿的防护罩的。这个迷宫比较大,敌人也颇为强悍,要特别注意会隐形的敌人,因为它们只会在地上跑,所以最好站在高台边缘引它们出来,再趁机攻击,否则是很难对付的。另外就是会从水墙外钻进来的敌人,比如要留意鳄鱼的音波攻击。

这次取得启动钥匙可没有上次那么麻烦,只要耐心地将迷宫全部探索一遍,应该就能找齐了。凑齐三把启动钥匙之后,到达遗迹的最深处,在找到能源晶矿前会先在一个大房子里发现一个怪东西,它由三个圆盘叠成,对它怎样都没有反应,所以暂且不用管它。

这个遗迹里可以拿到名为外接插拴的重要道具,它可以让洛克的镭射枪的强化零件装备数目增加一个,务必要拿到手!

来到最深处的房间,果然,能源晶矿在此。接着将收集齐的三把启动钥匙接上,由控制盘解除防护罩,此时一颗巨大的红色能源晶矿就展现在眼前。沿着原路回去时,刚才看了半天的怪东西突然变成了一个守护机械人,看来免不了要一战了。

难点:大型守护者

这是由三个圆盘组成的巨大的机械人,而且全身防弹,只有攻击头部才有效。所以要先将距离拉开,顺着抛物线命中头部。离得太远和靠得太近都是射不到的,要留意距离。

这家伙的攻击模式很单纯:用身体撞过来,跳起之后落地,并产生象水波一样的地冲波。这些只要跳跃就能轻松躲

味鲜不怕店铺小

游戏开始时,不要急于扩充店面,而要集中精力加快菜色研发进度,制胜关键是:在相同的时间内,比别人拥有更多更新的菜色。

由于研发高级菜色所需时间会越来越长,只深入发展一种特色菜,会妨碍其他研发时间短的菜色的升级,造成一段时间内新鲜菜色数量比别家少。因此,应该注意各种菜色的同步发展,哪种菜色的研究时间短就先研究哪个。当然,别忘了招一个速度快的高级厨师,他将节省你很多的研究时间。

以此种策略,你的小店总会在第一时间拥有最新的菜色,从而吸引更多的"饕餮"顾客。

过去，小心一点便可。

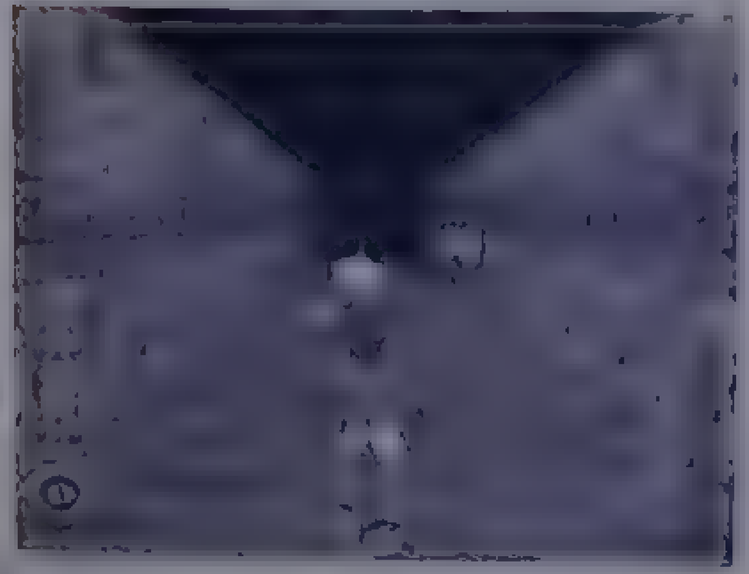
从裘恩湖取得红色能源晶矿后出来，洛克快马加鞭地回到夫拉塔号停机的地方，萝儿小心翼翼地将能源晶矿放进引擎内，细心地做好各项调查。全部调整完毕后，发动引擎，夫拉塔号缓缓地上升了。这下可好了，原来飞不上去的克罗赛森林副遗迹通路也能去了。根据之前市长给洛克的情报指出，要开启主遗迹通路所需的钥匙似乎在克罗赛森林的副遗迹通路中。

修好了的夫拉塔号功能齐备，但可惜只能在克罗赛森林和卡尔登森林之间来回。在巴瑞尔的绿色房间里有一个宝箱，里面放着大型爆弹的地图，可开发出大型手榴弹，这可是前往克罗赛森林副遗迹通路的重要装备，先带上准没错。

乘坐电梯来到遗迹通路，要注意的是，现在除了通往出口的电梯之外，其它的电梯都不能使用，因为供应动力的总电源开关没有打开。所以，首要任务就是先找到控制电梯的电源开关，并将它打开，否则会对洛克相当不利。因为这里的深处有三只相当强大守卫犬，洛克很容易就会遇到麻烦，所以要时刻留意。

前面提到的电源开关在遗迹通路的较深处，请玩家耐心地将它找出来，并将它开启。打开之后，建议还是先记录一下为妙。在这个副遗迹通路中并没有大型的能源晶矿，洛克来这里的主要目的是要找到开启主遗迹通路的钥匙——ID 卡。在和头目决斗之前可以拿到两张，如果没有拿到两张的话，还是再仔细搜索一遍为好。

再往里面走，来到一条横式的长型通



道，里面有一只像蜘蛛一样的敌人在天花板上爬行，利用各个击破的方法一一解决，这可有些难对付，要小心应付。解决之后，萝儿告诉洛克，这里似乎是有两层，天花板上面有路，要洛克找找看天花板是不是有可以破坏的地方。很容易就可以发现一块与众不同的天花板，用大型手榴弹炸过去，果然炸开了。再前面可以看到一架电梯，下去之后忽然有守卫的反应，一下就来了三只，萝儿提醒洛克要小心！解决掉三个非常难打的守卫犬之后，就可以找到第三张 ID 卡了。

难点：守卫犬

这三只守卫犬是游戏中比较难对付的敌人。它们不仅速度快，攻击又密集，而且最主要的是它们一来就是三个，非常讨厌。但是解决方法还是有的，基本上它的攻击模式有两个：一个是用身体撞，还有就是喷火攻击。这两种攻击都可以利用向旁边跳跃来躲避。这里不要心急，一点一点来才是上策。

拿到 ID 卡之后，洛克一行准备回卡尔登森林，可是在途中被邦氏家族的空中要塞给追上了。因为夫拉塔号上没有火力，所以要击退敌人只有靠洛克在甲板上迎战了。由空中要塞放出了五架小型飞船，准备作第一次攻击。在这场战争中最好不要让夫拉塔号有所损伤，否则后面进行起来会很吃力，因为要连续打三场战斗。

难点：小型飞船

一次来五架，看来似乎是不太好对付。但是，实际上不费吹灰之力就可以将它们解决掉，而且让夫拉塔号几乎不受损伤。方法就是只要站在船尾最末端朝空中要塞的方向直射过去即可，连锁定功能都可以免了，就算飞走了，等一会儿还会回来的，不用担心。

小飞船一扫而光之后，紧接着就是空中要塞亲自出马了。连续的头目战相当辛苦，但也千万不能松懈，因为就算击落了空中要塞也还没完全结束，大意不得！

难点：空中要塞

这是邦氏家族的海盗大本营，夫拉塔号和它比起来简直是小巫见大巫。但体积巨大也就成了它的弱点，行动起来不够灵活，所以萝儿会驾驶夫拉塔号绕着它飞行，与海上大战时的情况相似。其弱点就在于两翼的引擎和机腹，分别击破，顺便要留意一下大炮，在这两场战斗中要尽可能降低夫拉塔号的损伤，因为第三场才是最棘手的。将引擎和机腹击破后，集中攻击邦氏家族的标记，直到将空中要塞彻底击毁。

好不容易连空中要塞也给击落了，以为可以结束了，没想到特朗驾着她的爱机佛凯朗再次向洛克挑战。

难点：佛凯朗

它会绕着夫拉塔号飞行，并且发射飞弹，此时先专心将飞弹一一打落，注意不要使用锁定功能，这样只会帮倒忙。飞弹

击落后，先别着急，因为现在攻击也没用，仔细观察它的动作，它会飞过夫拉塔号的正上方，这就是机会了，利用锁定功能攻击它的腹部，那是它唯一的弱点。如此反复，要花上一段时间，才能成功。

连续三场战斗下来，真令人有些吃不消。虽说很辛苦地击败邦氏家族，但眼睁睁地看着他们坠机，不由地也担心起他们的安危来。因为洛克在克罗赛森林里的副遗迹通路将三张开启主遗迹通路的 ID 卡都收集齐了，所以主遗迹通路便做出了反应，自动开启了位于旧市街的门。

主遗迹通路已经打开，事不宜迟，下一个前进目标就是它了。提醒玩家，进入主遗迹通路之前要先将所有的地下迷宫和副遗迹通路全部搜查彻底，可别漏了什么东西。

位于旧市街的主遗迹通路已经开启，可以利用支援车直接来到遗迹通路前，准备齐全后就可以出发了。由入口进入后，主遗迹通路是呈螺旋形的，只要一直顺着路走，便可以顺势向地下前进。

途中的敌人都是固定种类，并不难对付，只要耐心便成。走到大约一半的地方，会有两道门，其中一道是有个宝箱的房间，东西拿好之后就赶快出来，另外一道门则是连接着一个宽敞的迷宫，也有不少东西可拿，但要小心，这里有克罗赛森林副遗迹通路中所遇到的守卫犬，不过这次只会一次出现一只，感觉上动作也没有那么快速，所以不算强敌。在开启的迷宫内墙上也有宝物可拿。

在进入迷宫后可以拿到很旧的钻头，这是非常重要的，它可以开发成强力钻头，有了强力钻头后，以前地下迷宫中被土墙挡住的地方就可以用它来进去了。

开启迷宫后的首要任务就是要找到控制主遗迹通路的副电脑终端机，利用它来开启居住区域，待居住区域开启之后才能将旁边的闸门打开。前面提到在这里可以拿到旧的巨大钻头，建议各位取得之后先利用它开启迷宫的对外出口，回到地面上，呼叫支援车，直接将它开发成特殊武器，然后回去将以前过不去的地方全部走完，把该拿的宝物都拿到，再增强自己的实力。

继续由螺旋通道向下前进，通过一道闸门之后，被很大的门挡住，似乎是要有钥匙才能打开。刚才在副电脑的地方也得知，这三道闸门必须人工开启，电脑无法控制。看来，洛克的下一个目标就是找到三把钥匙。刚才的迷宫早已搜遍，也没有发现钥匙的踪迹。那只有从对外的出口回到旧市街去。出来后看看四周，有一座大型仓库，也许里面会有什么东西，总之先进去瞧瞧。

一进去就听见一阵叫骂声，出现在眼前的竟然是特朗！洛克看到她没事可乐坏了，三步并做两步冲到特朗身边，拉着她的手高兴地喊着："太好了！你们没事啊！"特朗被洛克的突如其来的举动弄呆了，缓过神来连忙把洛克推开。此时威利也探出脑袋来瞧个究竟，一眼就看见了洛克，立刻火冒三丈，这次要和洛克把以前的帐一齐算清。这就是邦氏家族最后的挑战了。

洛克被邦氏家族弄得莫名其妙，还在发呆时，忽然一阵巨响，前面出现了前所未见的巨大机械人，看来邦氏家族这次是发狠了。据特朗说，这是她最强的杰作，也是邦氏家族的最终兵器。

难点：泰奥德布鲁诺

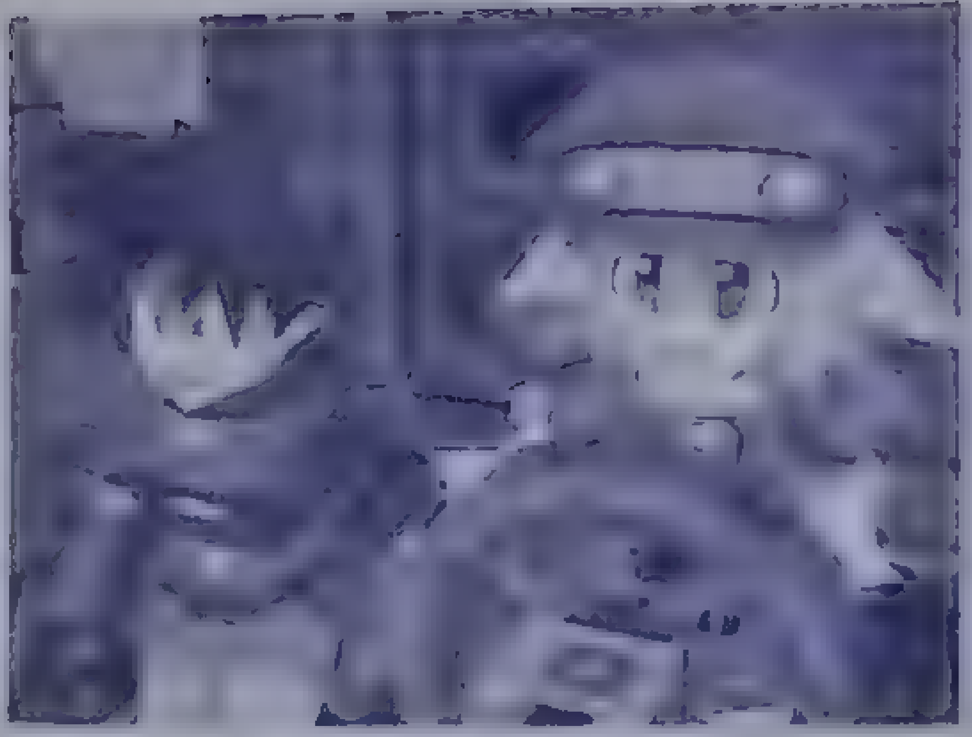
这次邦氏家族派出的最终兵器绝不是省油的灯。话虽这么说，但也无需太担心，就难度而言，这家伙并没有威利和空中大战时特朗的爱机难打，细心点的话，它并不是强敌。基本上，它会来回移动。因为攻击脚部并没有什么效用；所以要点是和它拉开距离后采取跳跃射击。而且如果距离拉远了，它的飞弹会因射程不够而无法击中目标。战斗中还是以闪躲为主，再乘机攻击，慢慢打才是最好的方法。

决战结束了，旧市街被弄得乱七八糟，可是正好让洛克猛然发现了旁边的另外一个入口。先呼叫支援车过来，装备一番再下去。

从旁边的通路下去之后，来到一个地下都市。这里楼宇林立，但其中有一幢房子比较特别，调查一下门，发现似乎可以开启，但要先找到开关的地方。在地下都市中散布着敌人，因为这里并不算大，所以要把它全部走遍并不难，开门的方法其实也不难，只要能将地下都市内全部清除完毕，门便会开启。在这里可以拿到第一道门的钥匙——渥查钥匙。

第一个都市的钥匙取得之后，可以先回去整理装备，当初在主遗迹通路开启了三个居住区域，这居住区域指的应该就是地下都市吧。这么说来，应该还有另外两个入口才对，照理也应该散布在都市里，去找找看吧。第二个地下都市的入口在市中心，前面有一大堆人在围观。基本结构

和第一座地下都市大同小异，当然拿钥匙的方法也几乎一样，只是这里的敌人比较强，要小心。第三座地下都市的入口在湖畔公园内，几乎相同的过关方式，但是敌人方面则要麻烦得多



难点:守卫者

在第三座地下都市内守卫着的机械会自尾端的闸门放出敌人，这道闸门也正好是它的弱点。它放出的敌人数目是固定的，也就是只要打爆掉一个小兵，它就会补充一个小兵，但数目足够的话，它是不会开闸门的，所以实在很麻烦。它会绕着地下都市走，只要想办法将它的本体解决，其它的小喽罗就容易对付了

取得涅查、斯里帕、得利玛三把钥匙之后，便可以依次将三道门开启了。接着来到一个大房间里，前面是一道有封印的门。此时洛克感到很奇怪，他对此有一种很熟悉的感觉。总觉得开了这道门会有危险，但又觉得不开不行。正在犹豫的时候，门自动打开了，一个全身雪白的人造人出现在洛克的眼前。他似乎知道洛克是谁，也早知道洛克会来找他，只是比他预期的要更早些。

他和洛克似乎是同一种族的人，是远古时代的人种，这座岛上所留下来的遗迹也都是他们族人的杰作。而他则叫做洛克人胡诺，因为某个重要的任务被封印在此，沉睡多年。今天既然他再度醒来，也就是他执行任务的时候了——召唤在太空中的"伊甸"降临此地，并且履行古代的契约，将这座岛完全消灭，令其消失。

"这怎么可以！"洛克气急败坏地大喊，因为要是这样做的话，岛上的所有居民都会死掉。胡诺料到洛克会这么说，他说洛克失去的记忆可在他身上取得，两人便可合作。但洛克断然拒绝，要胡诺立刻停止这件疯狂的事，否则对他不客气。胡诺说："为时已晚，整个程式已经开始运作，如果要中断，除非把我毁掉。"他使用电磁网锁住洛克，然后就往里面走去

洛克被电磁网锁住后动弹不得，只有眼巴巴地望着胡诺就这样走掉，虽然不甘心也无可奈何。此时躲在一旁的威利和特朗探出头来，上前看看状况如何，这次他们是来帮洛克的。特朗看了一下电磁网发射器后，一脚踹过去，那些玩意儿就乖乖地缩回去了。洛克喘过气来后，马上出发了

因为威利和特朗的帮助，使得洛克逃过了一劫。继续朝着主遗迹通路内部前进，一路上敌人都颇为强悍，得花不少时间。前进到一个大房间时，一颗巨大的七彩能源晶矿放射出万丈光芒，简直让人睁不开眼。原来这就是卡特罗克斯岛最大的宝藏。先不管它，办正事要紧。在能源晶矿所在的房间左侧有一道门，从这里继续前进，途中能拿到不少好东西。如果要开发的话，可以先退出来，也可继续前进，记录的问题则现在无需担心。

来到一座门前，突然发现达塔，看来胡诺就在这里了。先在达塔那里做好一切准备之后，就可以上阵了。进去之后，胡诺果然就在那里，他似乎感到有点意外。因为主电脑还没有调整完毕，这么一来，胡诺就只有亲自出马了。原本他就不是设计用来战斗的，要跟洛克做同等的对战似乎有些吃力，不过先来拖延时间还是绰绰有余。

快速打造完美宝石

游戏中每种宝石分为五个级别，你需要三颗同级同类的宝石才能把它们压为高一级的一颗宝石。

其实游戏中有一种宝石祭坛，当你点击它时有三种结果：如果你身上没有任何宝石，它会给出一颗种类随机、级别最低的宝石；如果你身上有数颗宝石，它会从你身上选一颗宝石，将它的级别提高一个等级丢在你身边；如果你身上只有一颗宝石，那它就将这颗宝石的级别提高一个等级丢在你身边。

于是，当你发现宝石祭坛后，你可以暂时将身上多余的宝石扔在地上，只留一颗你最想升级的宝石，那你就能如愿以偿。用此方法可以快速打造出你想要的完美宝石。

难点:洛克人胡诺

这是和胡诺的初次对战，虽然胡诺口口声声说自己不是设计出来战斗的，但他根本不是有一点点强，而是非常的厉害。其攻击模式有5种：1. 升到半空中，由两只手臂放出对地扫射波；2. 在地面由双手发出辐射并旋转；3. 直接朝洛克撞来；4. 从高空迅速朝洛克落下，并产生爆风；5. 先隐形，然后降落到地面产生爆击波。以上攻击都可用同样的方法躲开，那就是跳跃。在打胡诺时，跳跃是非常重要的。仔细观察他的攻击，并且跳跃躲避，再伺机攻击，习惯之后，其实并不难打。

经过漫长的战斗之后，好不容易击败了胡诺，但没想到他竟然还没死。胡诺说就算是洛克也没办法打倒他的终极型态，于是便退到后面。闸门开启后，出现了一个巨大的怪物，这就是胡诺的终极型态。

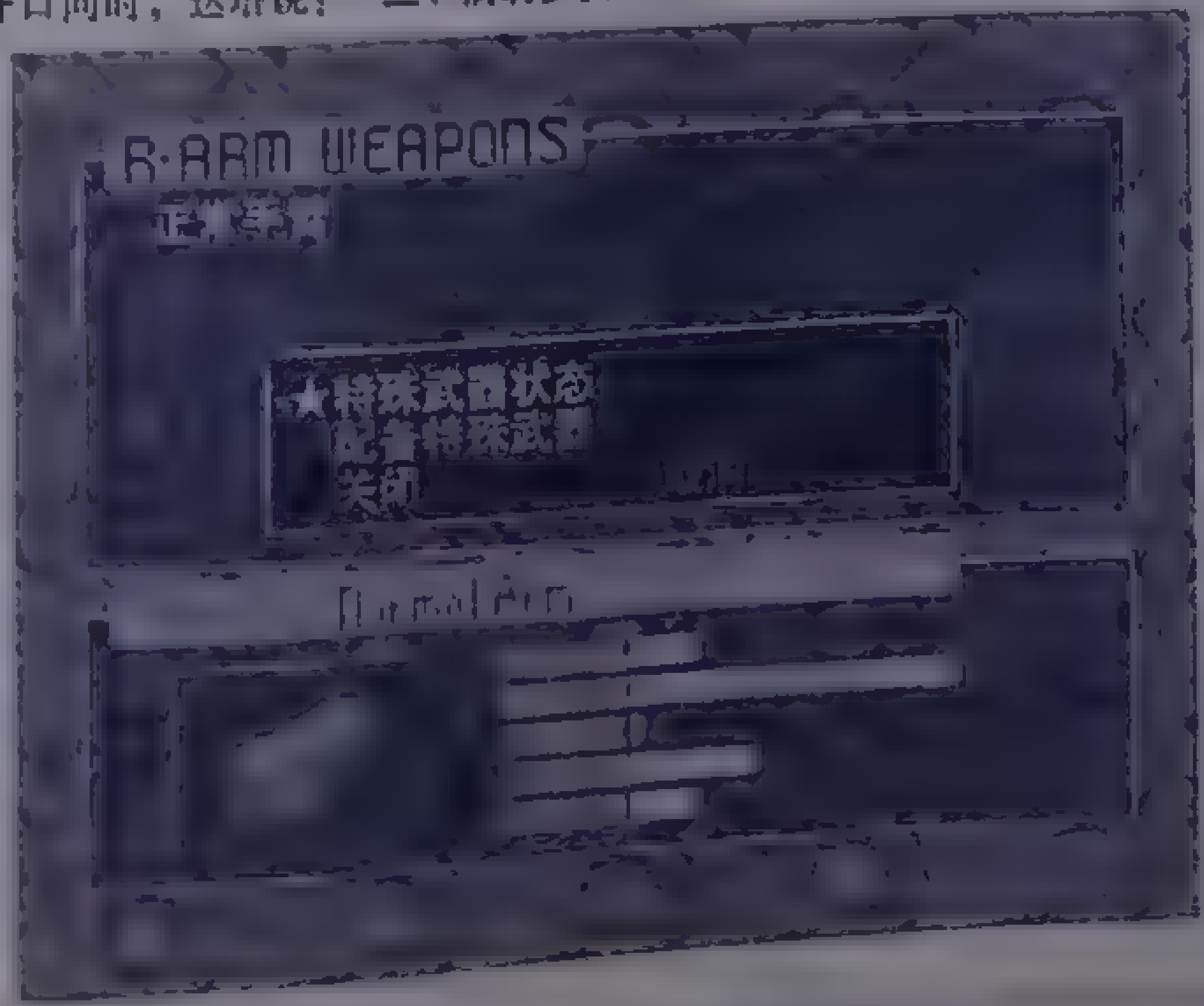
难点:洛克人胡诺(终极型态)

这是游戏的最后一战了，将他解决掉就大功告成了，但也不要因为这样就掉以轻心了。对付他，跳跃仍是最重要的。对方虽然体积庞大，动作又灵敏无比，对他所有的攻击都能用跳跃躲掉，所以你要以闪躲为主。因为他的攻击相当有威力，务必尽量全部躲开，并利用闪躲的空档攻击。攻击他的脚下也是无效的，所以攻击时要跳跃射击才奏效。此外，胡诺不管普通型也好，终极型态也好，在打他时要一直跳跃，所以攻击主力仍是洛克的扩散枪，用特殊武器打反而自讨苦吃

漫长的战争终于画上了一个句号，就算是洛克人胡诺的终极型态也不敌洛克而败下阵来。虽说是打败了他，但是召唤"伊甸"的程式已经正式启动，由外太空朝着地球过来了。洛克怒吼着要胡诺将程式解除，但这家伙说事已至此，他也无能为力，现在就算将他毁掉，也无法取消程式指令，"伊甸"已经不受任何人控制了。胡诺留下最终的遗言后便爆炸了，只留下洛克在那里看着"伊甸"直逼而来却束手无策，真的一切都完了吗？"伊甸"经由外太空进入地球，来到卡特罗克斯岛的上空。岛上的居民看着"伊甸"的降临，没人能够预料他们的未来。

来到地球的"伊甸"首先便是向主电脑室做攻击指令的最后确认，洛克听到了来自"伊甸"的讯息，不知如何是好。就在此时，令人不可思议的事情发生了，达塔竟然开口说话了！达塔滔滔不绝地说出了解除攻击指令的暗码和关键词，在一旁的洛克看得目瞪口呆。达塔和"伊甸"的通讯完毕后，发布了取消指令，暂时撤退的命令。然后，"伊甸"真的就退回了外太空，卡特罗克斯岛就这样得救了！

被这突如其来之举弄得莫名其妙的洛克看着达塔，刚想开口问时，达塔说："我知道你想问什么，不过很对不起，现在我还不能说。但是有一天我一定会告诉你的，请你先等着吧。""伊甸"撤走后，岛上暂时又恢复了平静。虽然洛克心中还有许多疑问，但现在最重要的是先回到萝儿和爷爷身边。



洛克回到地面上，巴瑞尔爷爷连忙诉说刚才发生了不得了的事，巴瑞尔爷爷一直在滔滔不绝地说，但洛克却没有心思听。这时候，细心的萝儿发现洛克怪怪的，关心地询问他怎么了，为何一副闷闷不乐的样子？洛克也没法说什么，只能叫萝儿不用担心。这座岛上已经没有什么秘密可探寻了，他们又要开始新的寻宝之旅……■

附:特殊事件

本游戏中设计有许多额外的特殊事件，看似不起眼，但是事实上这些事件解决后所能取得得道具，都是和特殊武器有重要关联的，所以请不要忽略掉。

一. 迷你游戏

在湖畔公园地区的电视局里可以玩到三种不同的迷你游戏，不仅有奖金，玩过最高的A级后还可以拿到重要道具，务必去挑战一下。

怪物猎人：用球踢恶犬的游戏，在限定事件内需踢中规定次数才算通过；踢中全光闪闪的狗则算三次。

梦幻气球：射气球的游戏，和怪物猎人比起来较有难度，在事件内射完所有气球便过关，射中蓝气球则增加一秒。

赛车游戏：和电视播前面的制作人交谈，他便会邀请你上他的节目，分成三种赛程

二. 病弱少女

在湖畔公园里的医院会遇到一个生病的少女，她不能走路，只能坐在轮椅上；但是她仍然非常开朗乐观，因为她相信只要她用心做治疗，有朝一日总会康复的。后来，由护士口中得知少女可能永远好不起来了，因为这个医院的设备不完善的关系。洛克听了于心不忍，便跑去找市长商量。市长似乎也有她的难处，并不是她不愿购买新设备，而是这阵子因为强盗接二连三地来犯，财政方面颇为吃紧，洛克于是便支付了这笔器材费。因为洛克的帮助，少女很快地便能走路了，她给了洛克一份谢礼

三. 警长的委托

在库落萨森林和威利决战后，回到市镇，便可以接受警长的委托，由警长那里接到三个案子

1. 炸弹危机

警长说有民众报案在大街上发现不明物体，他虽然想立刻处理，但却有事抽不开身，所以请洛克帮忙。洛克就接受了警长的委托，到市中心地区寻找不明物体。后来才知道原来是炸弹。所以这个是有时间限制的，就算没有完成也不要紧，警长还是会给点奖金的

2. 寻找失踪皮包

炸弹事件解决后，再去找警长便可得知有位先生的皮包掉了；他只记得他曾经去过电器行。先后到电器行、面包店、图书馆、果汁贩卖机调查获得线索。最后遇到一名小男孩，根据他的提示从垃圾桶中可以找到皮包，那位先生会给洛克一样谢礼。

3. 捉拿抢匪

解决两个案件后回夫拉塔号，由电视上得知市中心有银行抢匪出现，火速赶到市中心，一路进去就看到警车追着一辆红色的车；利用快速滑冰行走，自红色车子的旁边推挤它，将轮胎破坏之后它便会停下来，并且掉出一个铁箱，把铁箱捡起来交给警长，便可以得到20000元.

杀出重围
Deus Ex

用文本编辑器打开 deusex/system 目录中的 user.ini 文件，将其中一个没有设定功能的键改为 TALK 功能(如将所有[illegible]Talk[illegible])，并将此文件存储。进入游戏后，按[T]在[illegible]出现'Say'[illegible]，将输入行上原有的信息删掉(即'Say')，在[illegible]输入下列字符串：

set DeusEx JCDentonMale bCheatsEnabled True

回车后秘技模式即开启。此后用同样方法可输入下列功能代码：

god	[illegible]
invisible	[illegible]
behindview #	[illegible]
fly	[illegible]
walk	[illegible]
iamwarren	[illegible]
allskillpoints	[illegible]
allweapons	[illegible]
allammo	[illegible]
allaugs	[illegible]
tantalus	[illegible]
opensesame	[illegible]
legend	[illegible]
allhealth	[illegible]
allenergy	[illegible]
allcredits	[illegible]
allimages	[illegible]
spawnmass X #	[illegible]
summon X	[illegible]

X 为下列物品清单：

Lockpick	[illegible]	AugBallistic	[illegible]
BasketBall	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MultiTool	[illegible]	AugDatalink	[illegible]
AcousticSensor	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ammo10mm	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AmmoDart	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AmmoDartPoison	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AmmoDartFlare	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AmmoNapalm	[illegible]	AugTarget	[illegible]
AmmoPlasma	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ammo3006	[illegible]	JCDentonMale	[illegible]
AmmoRockets	[illegible]	PaulDenton	Credits
AmmoRocketWP	[illegible]	[illegible]	WineBottle
Ammo20mm	WeaponLAW	[illegible]	Cigarettes
AmmoSabot	[illegible]	[illegible]	MedKit
WeaponPistol	[illegible]	NicoletteDuClare	[illegible]
WeaponRifle	WeaponSword	JoeGreene	[illegible]
WeaponStealthPistol	WeaponBaton	[illegible]	Flare
WeaponShuriken	WeaponNanoSword	[illegible]	
WeaponSawedOffShotgun	[illegible]	[illegible]	
WeaponProd	[illegible]	[illegible]	
WeaponPlasmaRifle	Grenade	[illegible]	
WeaponAssaultShotgun	[illegible]	RepairBot	
WeaponFlameThrower	[illegible]	MedicalBot	

开启秘技模式后，以上述秘技代码的输入方法输入下列跳关代码，即可直接抵达指定关卡。其中数字为关卡数，其后是关卡所在城市，再后面是城市中的特定位置。如输入 Open 03_NYC_BatteryPark 则会跳入第 3 关位于 New York City 的 Battery Park

Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBase
Open 03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
[illegible]
Open 08_NYC_Smug
Open 09_NYC_Street
Open 09_NYC_Underground
[illegible]
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow
Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_Oceanlab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page

开启秘技模式后，以上述秘技代码的输入方法输入下列过场影像观赏代码，相应影像即可播放出来。其中 00_Intro 为游戏开场，其它为游戏的四种不同结局

Open 00_Intro
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4

[测试：有效 PAGAN 提供 A]

暗黑破坏神 II
Diablo2

以命令行参数"-w"启动游戏(比如在运行栏中输入：<游戏安装目录> \diablo2.exe -w)，游戏便可在窗口中而不是全屏幕下运行了。

如果在游戏中不幸被杀死而从城中复生，此时又没有能力返回去杀死怪物拿回尸体上的装备，你只需退出游戏再重新进入，你的尸体就会带着装备出现的城中

游戏中使用 Horadic Cube 宝盒可以进行神秘的物品组合。除了任务中用于组合任务物品之外，它还有下列神秘组合配方：

原始物品	组合结果
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]注意：仅此一次机会，此后再进入游戏，再[illegible]

[测试：有效 PAGAN 提供 C]

大刀
Daikatana

自上期秘技刊登后又有新的补充。为方便大家使用秘技，特将秘技功能开启方法再次刊登

以命令行参数"+set console 1"启动游戏（比如在运行栏中输入：<游戏安装目录> \daikatana.exe +set console 1)，游戏中便可按[~]键进入控制台。此后在控制台中输入下列字符串并回车，相应功能即开启：

cheats

显示当前秘技模式是否开启(为 1 表示开启，为 0 则表示关闭)。

cheats 1

开启秘技模式，回车输入后按[ESC]回到游戏主菜单，选择一个难度级别重新进入游戏。用上述秘技代码确认秘技模式已经打开。此后下列功能代码可用

cheats 0

取消秘技模式，回车输入后按[ESC]回到游戏主菜单，选择一个难度级别重新进入游戏。用上述秘技代码确认秘技模式已经关闭。此后下列功能代码无效。

kill	自杀
rampage	狂暴模式，所有敌人一枪毙命
weapon_give_gashands	在第一章中获得新武器
weapon_give_#	获得指定代号的武器，#为 1 到 7 的数字，7 为总是 Daikatana

第一章：
1. HANDS / GASHANDS
2. ION BLASTER
3. C4 VITZATERGO
4. SHOTCYCLER
5. SIDEWINDER
6. SHOCKWAVE

第二章：
1. DISCUS OF DEADALUS
2. VENOMOUS
3. SUN FLARES
4. HADES HAMMER
5. POSEIDON'S TRIDENT
6. EYE OF ZEUS

第三章：
1. SILVERCLAW
2. BOLTER
3. STAVROS' STAVE
4. BALLISTA
5. WYNDAX'S WISP
6. NHARRE'S NIGHTMARE

第四章：
1. CLOCK 2020
2. SLUGGER
3. KINETICORE
4. RIPGUN
5. NOVABEAM
6. METAMASER

changelevel X	跳入指定关卡并保留当前武力，X 为关卡名
map X	跳入指定关卡并丢失除大刀外的武力，X 为关卡名

关卡名如下：

第一章：
E1M1A = MARSCH1
E1M1B = MARSCH2
E1M1C = MARSCH3
E1M2A = SEWER SYSTEM1
E1M2B = SEWER SYSTEM2
E1M3A = SOLITARY1
E1M3B = SOLITARY2
E1M4A = CREMATORIUM1
E1M4B = CREMATORIUM2
E1M4C = CREMATORIUM3
E1M5A = PROCESSING1
E1M5B = PROCESSING2
E1M6A = ICELAB1
E1M6B = ICELAB2
E1M6C = ICELAB3
E1M7A = VAULT1
E1M7B = VAULT2

第二章：
E2M1A = LEMNOS ISLE1
E2M1B = LEMNOS ISLE2
E2M1C = LEMNOS ISLE3
E2M2A = CATACOMB1
E2M2B = CATACOMB2
E2M2C = CATACOMB3
E2M3A = ATHENS1
E2M3B = ATHENS2
E2M3C = ATHENS3
E2M4A = ACROPOLIS1
E2M4B = ACROPOLIS2
E2M4C = ACROPOLIS3
E2M4D = ACROPOLIS4
E2M4E = ACROPOLIS5
E2M5A = LAIR OF MEDUSA1
E2M5B = LAIR OF MEDUSA2
E2M5C = LAIR OF MEDUSA3
E2M5D = LAIR OF MEDUSA4
E2M5E = LAIR OF MEDUSA5

第三章：
E3M1A = PLAGUE VILLAGE1
E3M1B = PLAGUE VILLAGE2
E3M1C = PLAGUE VILLAGE3
E3M2A = PASSAGE1
E3M3A = DUNGEON1
E3M3B = DUNGEON2
E3M3C = DUNGEON3
E3M4A = WYNDRAX TOWER1
E3M4B = WYNDRAX TOWER2
E3M5A = CRYPT OF NHARRE1
E3M6A = GHARROTH'S THRONE1

第四章：
E4M1A = ALCATRAZ1
E4M1B = ALCATRAZ2
E4M1C = ALCATRAZ3
E4M2A = BENEATH THE ROCK1
E4M2B = BENEATH THE ROCK2
E4M3A = TOWER OF CRIME1
E4M3B = TOWER OF CRIME2
E4M3C = TOWER OF CRIME3
E4M4A = MISHIMA LABS1
E4M4B = MISHIMA LABS2
E4M4C = MISHIMA LABS3
E4M5A = MISHIMA'S HIDEOUT1
E4M6A = S.E.A.L. TRAINING CENTER1
E4M6B = S.E.A.L. TRAINING CENTER2
E4M6C = S.E.A.L. TRAINING CENTER3

[测试：有效 PAGAN 提供 A]

移民计划 II

在安装目录 T-Time\ aps2\ Maps 的文件夹里，可看到 stage1.txt、stage2.txt、stage3.txt 三个文本文件，其中以表格形式分别记录着三份相同内容的任务关卡设定数据，以文本编辑器（如 Notepad）打开这三个文件，将三个文件中相同位置的数据全部修改，即可改变相应关卡的相关数据，如我方及敌方的初始资金及矿产数量等。

[测试：有效 MAX 提供 C]

明星志愿 2000

在游戏进行中直接键入"STAR"这一字符串，秘技模式即开启，此后可使用下列功能键：

[CTRL]+[1]	在下周举行"艺能天王"颁奖典礼，游戏结束。
[CTRL]+[2]	增加 10 万元现金(现金超过 100 万则无效)。
[CTRL]+[3]	所有属性增加 100 点(疲劳和压力除外)。
[CTRL]+[4]	所有属性减少 100 点(疲劳和压力除外)。

注意：三、四两条秘技在使用后画面上不会即时刷新数据，需要切换一下画面才能看到变化结果。

选择玩家自定角色模式，把主角生日定为 1 月 31 日，则会发现主角的初始属性(疲劳和压力除外)全部都在 1000 点以上。

[测试：有效 MAX 提供 B]

梦幻水族箱

在安装目录下的 Date\Model\Fish 里找到名为"Fish9000.MSH"的文件，将其与其它文件（如 Fish1000.MSH）互换文件名（如先将 Fish1000.MSH 改名为 Fish1000.TMP，然后将 Fish9000.MSH 改名为 Fish1000.MSH，再将 Fish1000.TMP 改名为 Fish9000.MSH）。开始游戏后，你就可以直接在水族店里买到美人鱼了！

注意：美人鱼原本在游戏中是无法买到的，这样改过之后，虽然在水族店中的介绍文字里还是原来的鱼种（如上例中改过的 Fish1000.MSH 仍叫"黄网蝶·雷氏蝶鱼"），但仔细看看旁边的展示箱中，鱼的形象已经变成了美人鱼。

[测试：有效 MAX 提供 C]

秘技更新：www.playgamer.com 编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计将体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

[互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1]

注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名

2000 年 7 月 17 日第 29 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	3	3	1	Diablo II	Blizzard	暗黑破坏神 II
	1	31	1	Planescape: Torment	Interplay	异域镇魂曲
3	2	72	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门英雄无敌 III
	5	41	1	Age Of Empires 2: Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	帝国时代 II王者岁月
5	4	74	1	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座
	6	33	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
7	7	81	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
	9	23	3	The Sims	Maxis/Electronic Arts	模拟人生
9	38	2	9	Icewind Dale	Interplay	冰风谷
	8	19	6	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	魔法门 VIII毁灭者之日
11	11	49	11	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	文明 II时代考验
	10	32	5	Quake 3 Arena	Id/Activision	雷神之锤 III竞技场
13	14	41	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
	12	59	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟 II
15	13	86	1	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	半条命
	16	35	10	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	奇迹时代
17	20	67	11	Civilization: Call to Power	Activision	文明:权倾天下
	18	24	7	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	消亡
19	15	119	1	Starcraft / Add-on	Blizzard	星际争霸/资料片
	17	58	2	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门 VII血统与荣耀
21	28	89	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生 II
	23	5	22	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	吸血鬼:避世救赎
23	22	16	20	Need For Speed Porsche Unleashed	Electronic Arts	极品飞车:保时捷之旅
	24	16	10	Majesty	Cyberlore/MicroProse	王权
25	33	19	21	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	上古秘境
	34	12	12	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	[illegible] II
27	25	34	10	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
	19	25	15	Final Fantasy 8	SquareSoft	最终幻想 VIII
29	27	48	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网络奇兵 II
	29	88	5	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	铁路大亨 II/21 世纪
31	30	7	30	The Longest Journey	FunCom	最长的旅程
	35	4	32	Shogun: Total War	Electronic Arts	将军:全面战争
33	32	116	2	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	魔法门 VI 天堂之令
	41	3	34	Deus Ex	Eidos	[illegible]
35	21	34	11	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred ..	Sierra	狩魔猎人 III [illegible]
	31	7	31	MDK 2	Interplay	孤胆枪手 II
37	46	15	22	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	[illegible]
	26	16	12	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	神偷 II:金属时代
39	42	5	39	Ground Control	Sierra	地面控制
	37	21	11	Nox	Westwood/Electronic Arts	[illegible]
41	40	29	11	Championship Manager 99/00	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
	54	33	11	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	创世纪 IX [illegible]
43	43	70	7	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Star Trek: Armada	Activision	星际迷航:星际舰队
45	48	46	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	泰伯利亚之日
	45	57	14	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	极品飞车:孤注一掷
47	39	36	25	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	幽浮:第一次异形入侵
	36	41	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间 II
49	47	18	40	Space Empires 3	Malfador	太空帝国 III
	58	76	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
51	50	93	5	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	恺撒大帝 III
	63	[illegible]	18	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义 II扩张时代
53	53	48	13	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	星际迷航:星舰指挥
	52	37	9	Fifa 2000	EA Sports	FIFA 足球 2000
55	49	55	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者 II
	59	31	35	Rally Championship 2000 / Mobil 1 Rally	Magnetic Fields/EA	冠军拉力赛 2000
57	61	146	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
	73	69	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
59	56	9	39	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	拉力车手
	87	3	60	Soulbringer	Interplay	灵魂使者
61	44	58	9	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	机甲战士 III/海盗之月
	60	42	30	Discworld Noir	Perfect/GT	–
63	67	107	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	最终幻想 VII
	62	70	17	BattleCruiser 3000 AD V 2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
65	51	11	46	Tachyon: The Fringe	NovaLogic	粒子边缘
	64	89	10	Grim Fandango	LucasArts/Activision	神通鬼大
67	71	85	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒 II
	66	66	9	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	同盟铁翼
69	86	32	29	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影:最后的启示
	57	99	10	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	战神 III黑潮风暴
71	88	135	1	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	雷神之锤 II/资料片
	82	41	20	Driver	Reflections/GT	车手
73	70	41	29	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	彩虹六号:狂暴之矛/都市行动
	69	58	14	Aliens Vs Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
75	75	13	48	F1 2000	EA Sports/Electronic Arts	F1 方程式大赛 2000
	68	5	60	Allegiance	Microsoft	忠诚
77	79	10	74	Risk II	MicroProse/Hasbro	冒险 II
	80	8	48	Lemmings Revolution	Take 2	顽皮小旅鼠
79	78	3	78	Earth 2150	TopWare	地球 2150
	92	50	10	Darkstone	Delphine/G.O.D.	黑石传奇
81	65	44	17	NHL 2000	EA Sports	NHL 冰球 2000
	95	30	51	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	恶灵都市
83	76	24	52	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸 II战斗之盒
	72	23	59	Independence War Deluxe / I-War Deluxe	Particle/Infogrames	独立战争豪华版
85	–	9	84	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	永恒使命:库那克的毁灭
	96	31	49	Warcraft 2: Battle.net Edition	Blizzard	魔兽争霸 II战网版
87	77	13	60	Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	Team .366/3DO	火爆棒球 2001
	85	32	23	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	印第安纳·琼斯与恶魔机器
89	100	20	74	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	–
	83	6	63	Daikatana	Eidos	大刀
91	97	9	68	Starlancer	Microsoft	星际枪骑兵
	90	8	62	Codename Eagle	TalonSoft	代号雄鹰
93	89	54	7	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	横扫千军:王国风云
	81	36	24	NBA Live 2000	EA Sports	NBA 职篮 2000
95	93	25	26	Battlezone 2	Pandemic/Activision	终极战区 II
	–	1	96	Star Trek: Klingon Academy	Interplay	星际迷航:克林贡军校
97	91	88	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
	–	1	98	Steel Beasts	eSim Games/Shrapnel Games	钢铁猛兽
99	84	35	40	Delta Force 2	NovaLogic	三角洲特种部队 II
	–	4	81	Armies of Armageddon: Wargames Development Kit 2K	Shrapnel	毁灭军团:战争游戏构建器 2000

电玩点将榜

综 合 榜

* 1 →	星际争霸·母巢之战	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美(1937)
* 2. ↑	暗黑破坏神 II	Diablo 2	Blizzard/奥美(1885)
3. ↓	帝国时代 II	Age Of Empires 2	微软(1808)
* 4. ↓	最终幻想Ⅷ	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(1745)
* 5. ↓	模拟人生	The Sims	Maxis/电子艺界(1672)
* 6. ↓	生化危机 II	Resident Evil 2	Capcom/育碧(1613)
* 7 →	魔法门之英雄无敌 III	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧(1550)
* 8. ↓	仙剑奇侠传		大宇(1468)
* 9. ↑	轩辕剑 III 云和山的彼端		大宇/晶合(1257)
*10. ↓	足球 2000	FIFA 2000	EA Sports/电子艺界(1099)
*11. ↑	剑侠情缘 II		西山居/金山(1034)
*12 ↑	三国志Ⅶ		光荣/第三波(946)
*13 →	极品飞车:保时捷之旅	NFS: Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(844)
*14. ↑	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(739)
*15. ↓	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(586)
*16. ↓	盟军敢死队:使命召唤	Commandos: Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(536)
*17. ↓	家园	Homeworld	Relic/上海碧育(475)
*18. ↓	雷神之锤 III 竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(429)
*19. ↑	笑傲江湖之日月神教		昱泉国际/中青旅创先(365)
*20. ↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美(320)
*21. ↓	铁路大亨 II	Railroad Tycoon 2	PopTop/新天地(247)
*22. ↓	暗黑破坏神:地狱火	Diablo:Hell Fire	Blizzard/奥美(172)
*23. ↓	春秋英雄传		行者/新天地(147)
*24. ↑	模拟城市 3000	SimCity 3000	电子艺界/中图(116)
*25 ↑	新绝代双骄		宇峻科技/智冠(86)
*26. ↑	博德之门	Baldur's Gate	Interplay/第三波(75)
*27 ↑	异尘余生 II	Fallout 2	Interplay/第三波(55)
*28. ↓	命令与征服:泰伯利亚之日	C& C:Tiberian Sun	Westwood/电子艺界(43)
*29. ↓	银色幻想	Silver	新天地(39)
*30. ↓	虚拟人生	Virtual Life	行者/新天地(32)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

[illegible],看来 Racer 对"大菠萝"的潜能还是估计过低,对其会冲入前 10 名的预测太保守!一上榜即抢到了第二把交椅,这已经是很不错的成绩了,看来大家对这款游戏还算满意,这一点已经在反馈回来的调查问卷中表现得很清楚了。遗憾的是,它还是没能把"星际"这个"恶霸"赶下榜首,不过这可能只是时间的问题了。

本期排行榜的另一个亮点就是——《剑侠情缘 II》,它一上榜就几乎抢进前 10 名,不过正象玩家们评价的那样,操作有新意,剧情却太短。在我看来,剧情的苍白正是犯了中文武侠 RPG 的大忌,因此估计它的上升潜力不大。

本期上榜的新面孔还有《笑傲江湖之日月神教》,我想这一方面是借金大侠之东风,一方面是因为这款游戏的战斗系统比较新颖(就中文武侠 RPG 而言)。近日 Racer 曾与"仙剑"的主策划姚壮宪先生再次见面,据说《仙剑奇侠传 II》也有可能采用类似的战斗系统,但目前尚未确定,因为他们更注重故事情节!真希望他们能够把游戏内涵和表现形式完美地结合起来,大家耐心等待吧!

本期还有两款老游戏重新上榜,它们就是《博德之门》和《异尘余生 II》,说不好为什么,只知道学生们已经放假了,又有了足够的时间和耐心来研究这些大作,或许就是这样吧!唉,酷暑难挡,Racer 也好希望能有一个暑假啊!

(老编:你现在就可以到财务那儿结清这月的工资啦……)

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1.__________ 2.__________ 3.__________ 4.__________

点将榜投票地址:100037 北京 813 信箱

读者点评

《暗黑破坏神 II》 本期排名(2)

这样富有纪念意义的游戏,一定要再次勒紧裤腰带去买正版! (北京 马超)

对于上市时间一拖再拖的你,我克制住了自己;对于满大街的盗版的你,我克制住了自己;对于好友大喊他用 D 版已经练到了 13 级,我最终还是克制住了自己——因为我爱正版的你! (湖北 岳仁淳)

我的黑夜比白天多,让我一次"杀"个够! (陕西 周建)

在黑暗中寻找光明,可刚刚发现的光明不过是进入另一个黑暗,什么时候才能找到真正的光明啊? (陕西 陈鑫)

《剑侠情缘 II》 本期排名(11)

国产游戏中的精品!仿 Diablo 的操作有点新意,但游戏内容太少,反不如一代,希望西山居能在三代中有所增加,不要又是一天就能玩通关。 (江苏 冯达)

画面、情节都不错,画面比《仙剑奇侠传》强,但是情节太短,给人一种刚打上瘾就突然结束的感觉。值得一提的是,没有迷宫,任务有提示,操作、招式、动画、音乐都非常好。 (北京 阜兴)

内容太短、结局太惨,虽有些小 Bug,但仍不失为一个国产游戏中的精品。 (甘肃 廖姗姗)

游戏中的插曲与音乐比游戏本身更吸引我! (南京 陈骏)

《三国志Ⅶ》 本期排名(12)

关羽:大哥,不好了,三弟在单挑时被人宰了!

刘备:三弟你死得好惨啊!是谁杀了你?大哥一定为你报仇!

关羽:短命仔——郭嘉!

刘备:他的武力值不是只有 12 吗?

关羽:这年头什么怪事都有,他通过"锻炼"这一指令把武力练到了 100,曹操又借给他一把攻击力+10 的倚天剑,武力比三弟多 5!

刘备:…… (广东 刘唯佳)

《笑傲江湖之日月神教》 本期排名(19)

沧海一声笑,滔滔两岸潮……

为什么名不符实!这么经典的曲子为什么不用?想不明白,明白吗?不明白! (北京 张晓峰)

战斗系统比较有新意,但人物贴图太差,剧情还可以,字幕太过朴实,不吸引人。 (杭州 沈黎)

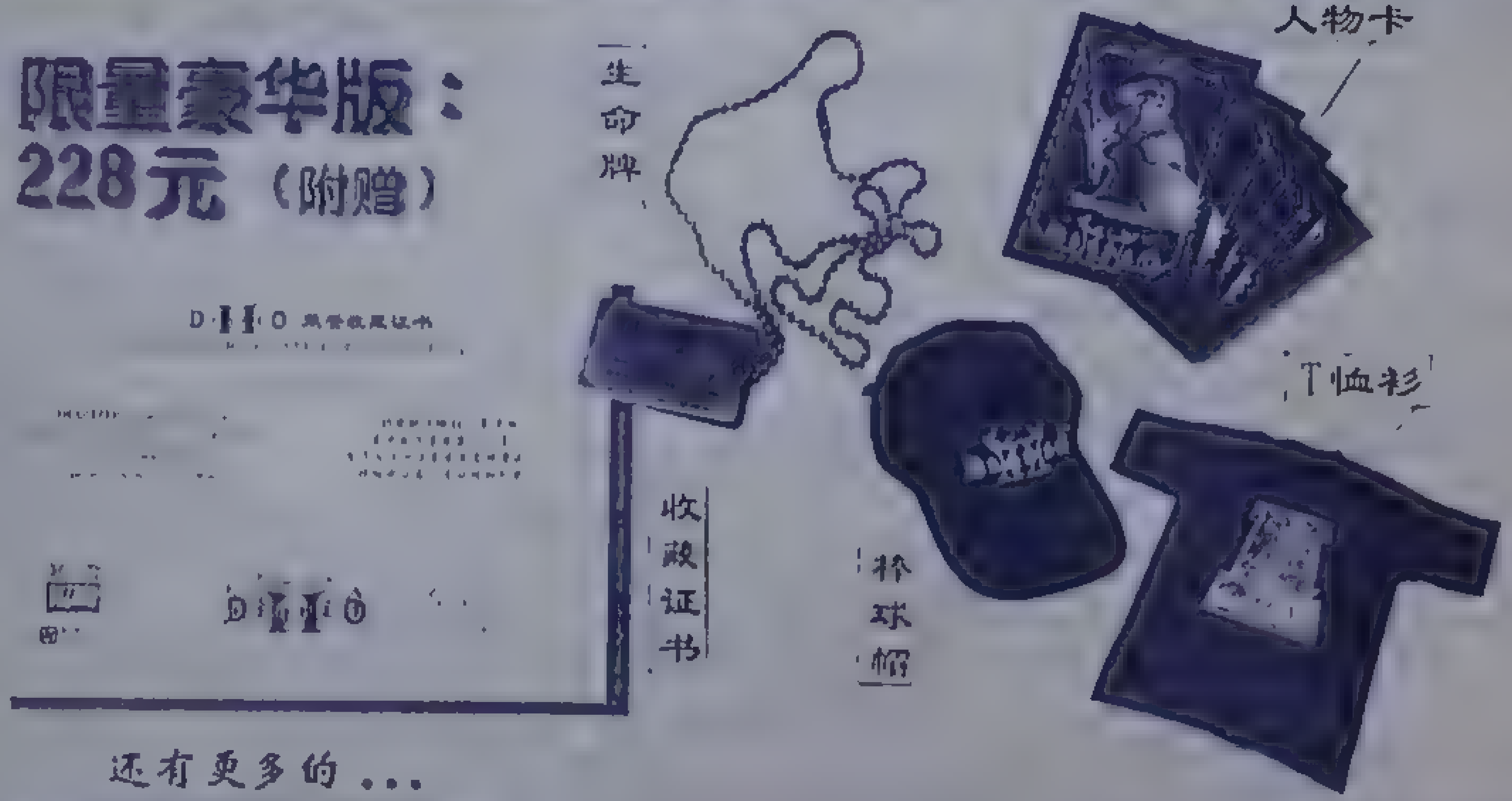
本期幸运读者

天津 刘 辰	湖北 李 震	南京 李 爽
北京 史泽峰	山东 李润涛	

DIABLO II ™

暗黑破坏神2

限量豪华版：
228元（附赠）



还有更多的...

标准版：98元

3CD、海报人物卡1张BATTLE.NET序列号还有更多的...

为了您的健康，请不要将游戏进行到凌晨!!

严正声明

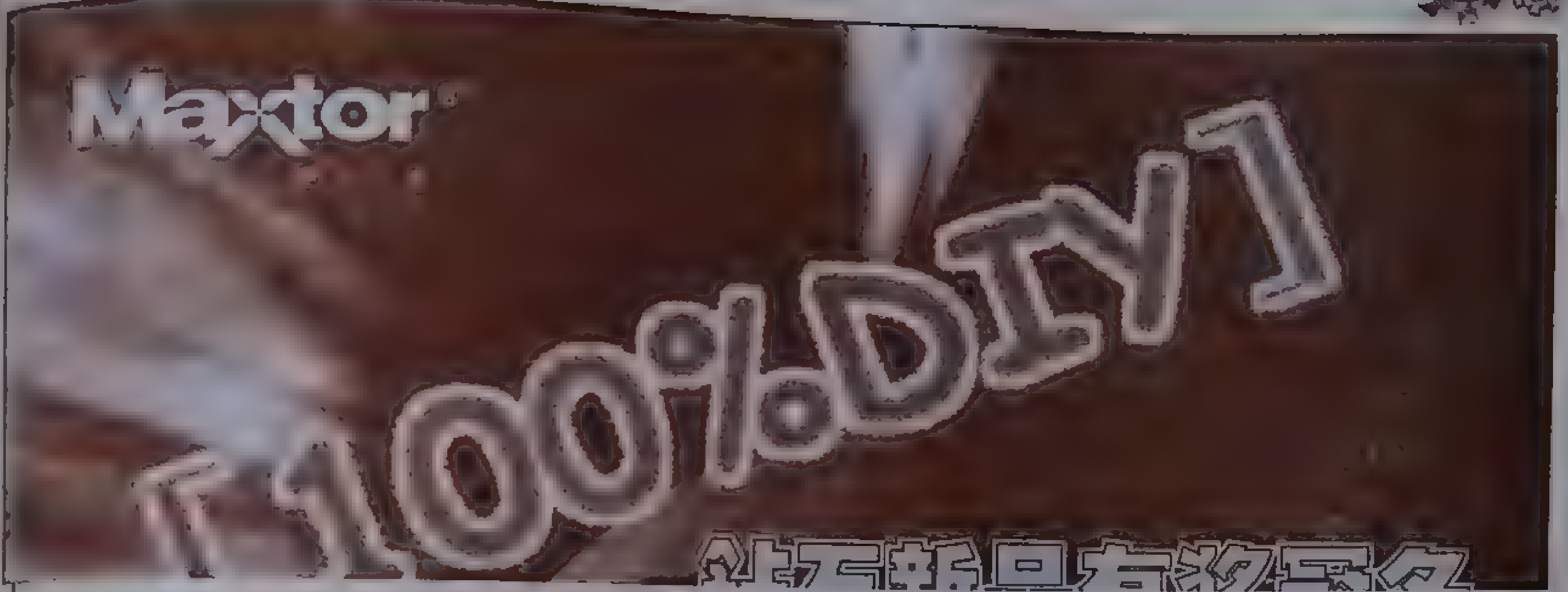
奥美电子（武汉）有限公司是暴雪（BLIZZARD）公司电子游戏出版物在中国大陆唯一的合法版权的代理商。近段时间，一些不法之徒公然以盗版《暗黑破坏神2》冒充正版在市场公开销售，严重地损害了消费者和《暗黑2》合法版权持有人奥美公司的正当权益为此，奥美公司授权本律师发表如下郑重声明：

1. 《暗黑2》中国合法正版即将上市，奥美电子将会另行通知。市场现销售的均为盗版，广大消费者不要上当购买。
2. 已上当购买了盗版的消费者，可向当地有关部门举报同时可依据《消费者权益保护法》第42条规定直接向销售商索赔并索取一倍价款的赔偿。本律师均无偿提供必要的法律帮助。
3. 奥美公司将依法追究严重损害公司权益的不法之徒和销售商的法律责任。

特此声明！

奥美电子（武汉）有限公司
律师：[illegible]
2000年7月

奥美电子 www.aomeisoft.com
武汉总公司 027-85836013
北京分公司 010-82657906
上海分公司 021-64848926
BLIZZARD ENTERTAINMENT



读者问卷调查

2000·08

您的参与是对我们最大的支持

读者档案

姓名：______ 年龄：______ 性别：□男□女
地址：______
______ 邮编：______

读者评刊

1. 本期您最喜欢的文章：______
2. 本期您最不喜欢的文章：______
3. 本期您最喜欢的栏目：

□新闻报道 □硬件兵工厂
□上市烽火 □PC工具箱
□流星时空 □网络港口
□特别企划 □文渊阁
□游戏评析 □镜花园
□攻略手记 □玩家沙龙
□排行榜 □难症会诊
□秘技档案 □杏花村

4. 您对改版后的杂志的评价：
□很好 □不错 □一般
□不好 □很差
5. 您对杂志正文彩墨印刷的看法：
□不错，保持 □无所谓 □不好，恢复黑白

读者需求

1. 您最想看到的游戏介绍：______
2. 您最想看到的游戏赏析：______
3. 您最想看到的游戏攻略：______
4. 您最想看到哪家公司的广告：______
5. 您希望获得的奖品是(请参阅编读往来栏目)：
□A □B □C
□D □E □都可以

镜花园投票

您最喜爱的画作：______

LAND 蓝德电子
通讯地址 邮编
联系电话 个人电子信箱
010-68748359 www.lander.com.cn

DIABLO II ™

暗黑破坏神2

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1. ____________

2. ____________

3. ____________

4. ____________

游戏点评

游戏名称：____________

点评内容：____________

留言板

____

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：

100037 北京813信箱《问卷调查》收

本期幸运读者奖品由捷径电脑公司提供

捷径电脑 欢迎加盟捷径俱乐部 欢迎加盟捷径营销网络

奥美电子 www.aomeisoft.com 武汉总公司 027-85836013 北京分公司 010-82657906 上海分公司 021-64848926 BLIZZARD ENTERTAINMENT

[100%DIY]

身为DIY 你不想仅仅模仿别人的品牌 因为真正的DIY高手会创造属于自己的世界。

Maxtor 世界知名的电脑硬盘品牌，给你验证自己的机会。最新款单碟容量20G钻石硬盘即将在中国全面上市，凡在2000年8月1日至8月31日参加"钻石新品有奖冠名"活动，就有机会赢得大奖

◆DIY TOP ONE命名大奖，1名，奖励自由DIY机会一次，由获奖者提出配置要求(限额20000元以内)，主办单位负责出资采购

◆DIY最佳创意奖，10名 奖励单碟容量20G钻石硬盘壹块

◆DIY入围奖，50名 免费赠阅2001年度《PC SHOPPER》一本

真正的高手不会模仿，只会创造！来吧，自己动手，让全世界都在呼唤你的名字！

活动参加办法：

①填妥广告中回执 邮寄至 北京市海淀区海淀南路30号航天长城大厦8-1201 北京协力创先广告有限公司评选小组 收 100080

②点击以下网站中专栏进行参与

7月31日至8月6日的sina.com.cn
7月31日至8月10日的pchome.net
7月31日至8月13日的[illegible]
7月31日至8月13日的yesky.com
7月31日至8月31日的softhouse.com.cn
7月31日至8月31日的263.net
7月31日至8月31日的cbigame.com
8月1日至8月17日的etang.com
8月1日至8月31日的chinabyte.com

③奖项领取办法将由主办方专函通知获奖人或参照此次活动广告

①活动涉及的个人所得税费用由获奖人自理

②本次活动主办方及合作方的员工及其亲属参加此次活动的，不列为获奖对象

③参与者均须真实填列个人信息

④完全相同的命名 以收到投稿的时间顺序取前者

⑤活动的最终解释权归此次活动的评选小组所有

①命名须为中文汉字

②所投稿命名字数可以达到但不能超过六个字

③所投稿命名中不得带有"第一代"或"第X代"字样

④所投稿命名应与迈拓硬盘命名——"钻石"有良好的衔接

姓名 性别 年龄 职业 身份证号码

通讯地址 邮编

联系电话 个人电子信箱

冠名（不得超过三个）

欲知详情 请查询 010-68748359 评选小组 或访问此次活动专题网站 www.lander.com.cn

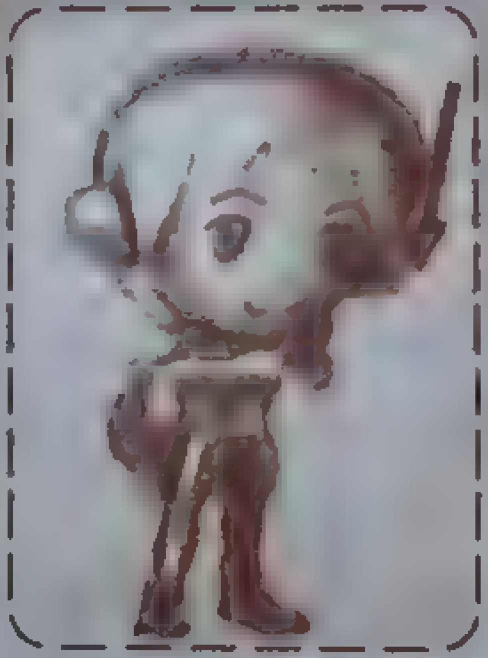
LAND 蓝德电子

欢乐游戏王——走进电话网络 体验游戏人生

9516885567

狂飙赛场—体育赛车天地

在“世界杯挑战法兰西”中您将带领十六支最强队伍，驰骋绿茵赛场；“卡丁车大赛”由您亲自驾驶疯狂刺激的卡丁车挑战各路高手；“拳王争霸”中，您培养出来的拳手是否最终获得世界拳王称号呢……体育赛车天地，带给您绝对身临其境的极佳享受



娱乐先锋游戏点将榜

——根据电玩朋友拨打次数评出前十款精典游戏，用♥来表示游戏的“人气”程度

♥♥♥♥♥ 不可错过
♥♥♥♥ 不可多得
♥♥♥ 值得一试
♥♥ 不玩也罢
♥ 绝对失望

1	仙剑奇侠传99柔情篇 9516886218	♥♥♥♥♥
2	挑战法兰西 9516886001	♥♥♥♥
3	小李飞刀爆笑版 9516886269	♥♥♥
4	超级街霸II 9516886200	♥♥♥♥
5	樱花大战 9516886210	♥♥♥♥♥
6	鹿鼎记 9516886225	♥♥♥
7	美少女战士专辑 9516886242	♥♥♥
8	灌篮高手基地 9516886243	♥♥♥♥
9	星球大战 9516886206	♥♥♥♥
10	梦幻中餐厅 9516886060	♥♥♥♥♥

9516886661

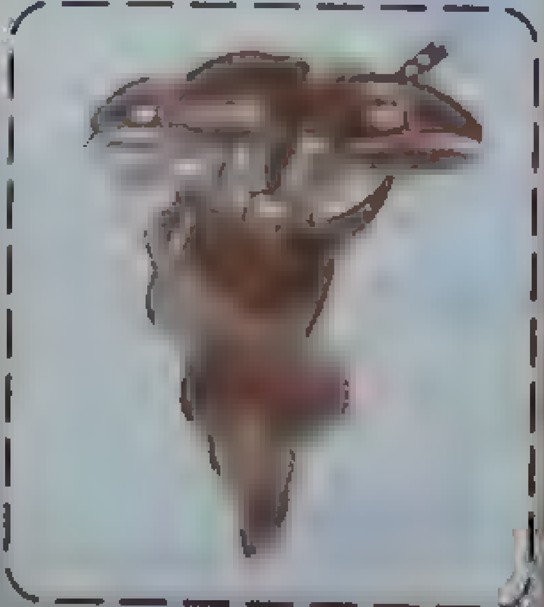
心跳回忆

你是否可以追到心中的美丽女孩？你是否能够成功的热恋一场？你是否想回到旧上海亲身演绎一段凄美的爱情故事？心跳回忆，游戏中让你成为爱情故事中的主角

9516886268

超强电话对抗赛——最后一颗是炸弹

只要你开动脑筋，一定可以战胜电脑，将最后一颗炸弹塞给它—“砰”！



9516886209

娱乐先锋创作室带你遨游电话游戏乐园——二百余种游戏被创作室内精心分成七大类节目，每周五更换节目内容，定能感受到电话游戏与从不同的风格。

经典游戏

树人千禧年游戏世纪回顾版

•手气冲天 2CD	38元	骑士与商人	29元	死亡之锁	28元
•星际围攻（限量） 2CD	50元	奥林匹亚桥牌赛	28元	黑暗启示录	28元
•[illegible]-巨石之人（限量） 2CD	50元	战争游戏	32元	F-15海湾战鹰	48元
•疯狂大脚车2 1CD	36元	银河飞将V （3CD）	60元	傲气雄鹰	30元
•云丝顿赛车（限量）1CD	36元	战地2100 （2CD）	42元	沙丘2000	36元
•魔兽争霸（限量）1CD	38元	末日烽火	28元	以色列空军	36元
•野兽与乡巴佬	30元	地下城守护者 （2CD）	48元	深海猎鲨	30元
•失落大地	36元	整人专家2000	28元	长弓II-武装直升机 （2CD）	48元
•入侵者	36元	猎杀潜航	28元	福尔摩斯探案2-玫瑰纹身	28元
•初恋 2CD	30元	麻将大师2	32元	铁甲风暴&黑色战线（2CD）	38元
•电脑急救专家 3CD	30元	阿猫阿狗（2CD）	38元	绝地风暴2-火线出击（2CD）	48元
围棋猎局	28元	生死之间II	28元	摩托英豪2	38元
起义—铁甲叛乱	29元	大富翁3	28元	终极战区	28元
黑暗复仇	29元	主题医院	30元	创世纪全集（含10个游戏）	30元
飞行军团黄金版	29元	长空雄鹰	32元	异形	28元

树人精品软件

树人小学数学第一集	28元	树人小学数学第二集	28元	树人小学数学第三集 2CD	38元
把孩子教得更聪明 3VCD	60元	英语听说桥	28元	家庭律师 典藏版 2CD	28元
妙笔生花小学作文金钥匙	28元	轻松五笔	28元	趣味数学初中奥林匹克 3CD	78元
妙笔生花II-初中作文金钥匙	28元	树人新版趣味识字	28元	小学奥林匹克竞赛题库	28元
妙笔生花II-高中作文金钥匙	28元	年报大全股民投资手册	68元	小学奥林匹克套装版 7CD	198元
初中英语听力大全	28元	趣味数学II小学奥林匹克1-4集		新世纪版（小学、初中、高中、高考）	

★★★《树人小学套装II》(9CD,128元)、《树人初中套装II》(9CD128元)、《树人高中套装II》(7CD,128元)　即将上市，敬请关注！

邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园6-302室树人公司收(100086)　联系人：马欣、马轶

销售电话：010-82656632、82657363、82657364、82657365　树人网站:http://www.srsoft.com.cn

软件世界光盘月刊　信息产业部计算机与微电子发展研究中心软件世界杂志社出品

PC 任我行

2000年第8期

手册要目：

- 加密软件WinXFiles的使用体会
- 国产网页制作利器CutePage 2.0
- WPS2000的几个使用经验
- 认识Windows2000注册表
- 病毒防治三例
- 离线浏览工具大放送
- 虚拟光驱
- 815主板抢先测试快报
- 数码音箱之家族大阅兵
- PC机散热问题探讨
- Diablo II专辑

A盘内容：

动态教学：VB可视化编程教学连载（一）
心想事成：我想清凉一夏
软件专题：降温软件专题
软件速递：多媒体、网络、系统、图形、汉化、驱动、杀毒、游戏、手册相关等最新实用工具9类，包括：Audio Companion V1.06、Easy CD-DA Extractor V4.2.0、3D View V3.5:3D、Flash 32 V3.01、PicturesToExe V2.30、Ulead SmartSaver Pro V3.0、Hyper Maker HTML V2000.26、3dfx Voodoo3 3500 TV AGP显卡最新驱动BETA 2 U.S版、Intel英特尔815芯片组公板视频部分最新驱动PV4.20多语言版、S3 Savage4显卡最新驱动RizeNet 2.01加速版等百余个。
正版试用：金山毒霸、Freehand
编程园地：有关编程技巧应用的文章
硬派学堂：搭建环绕立体声音箱系统
精品示用：精品音箱荟萃
动心游戏：泡泡龙、台球、五子棋、打倒北约
网上生活：与《数字生活》杂志合作的网络指南栏目
软件世界电子版：《软件世界》杂志2000年7月全文

B盘内容：

英语阅读闪电通
Windows2000驱动集（一）

每月一期，售价20元　全国邮局均可订阅　邮发代号：82-969

各地主要软件专卖店、书刊零售点均有销售　本社开展邮购业务　社址：北京市海淀区复兴路乙12号恩菲科技大厦425B室　通信地址：(100038)北京3844信箱 软件世界杂志社　电子信箱：miaoxy@swm.com.cn　电话：010-63955811/2/3/4转36　传真：010-63955884

经典游戏 超值价格 不容错过

包含有Novalogic的"一体化战场"所提供的超大规模国际互联网对战功能!

MIG-29 40元

铁幕之下的雄鹰

- 逼真的米格-29飞行模拟
- 俄罗斯空军米格-29试飞员亲自参与设计并提供多项建议
- 完美的互动式座舱真实再现米格-29飞行体验
- 40多个独立的单人游戏任务
- 8个巨大战役 包罗全局

F-16 40元

美国空军的主力战机

- 权威认证的飞行与航空电子模拟系统
- F-16首席试飞员约翰·弗乔尼亲自测试
- 完全互动的3D虚拟座舱真实再现F-16的方方面面
- 近50个独立的单人游戏任务
- 体验F-16"蓝盾"系统的夜视效果和精确轰炸
- 6种自由观察模式提供无限视角

上帝也疯狂 中文版 38元

一款充满神的力量的3D即时战略游戏

一部纯3D的即时战略游戏,画面效果极其绚丽逼真,完全将玩家带回到那上古时期神秘的世界中去,让你难以分别出什么是现实,什么是虚幻。 ——《大众软件》

一部全新的三维即时战略类游戏,最大的特色就是逼真的三维人物和场景以及让你瞠目结舌的魔法……绝非一般的即时战略游戏所能及。 ——《家用电脑与游戏机》

模拟城市2000 中文版 48元

做好准备,踏上一生的权力旅程!

独有的深邃内涵以及所能给予你的巨大成就感与满足。 ——《大众软件》

迄今为止最易上手的模拟建设游戏。 ——《家用电脑与游戏机》

伟大的游戏,伟大的梦想……一款不容错过的经典大作。 ——《北京青年—游戏周报》

车王争霸 38元

历史悠久的赛车类经典之作

提供17条来自于真实世界的赛道和28辆令人爱不释手的跑车,包括古董和火爆的改装车和马力强劲的越野车……现代的、随心所欲,任您挑选。专门为3D加速卡设计的3D画面……令人热血沸腾、四周环生的比赛环境和火爆音乐,令人热血沸腾,回味无穷。

半人马座 38元

年度"最佳策略"游戏(AIAS)

电脑游戏界的传奇设计大师、经典游戏《文明》的原创者——Sid Meier(席德·梅尔)推出的革命性战略游戏,拥有更吸引人、更丰富的游戏内容。多元化、开放的游戏特性,让玩家在未来的宇宙中探索、建设和征服。

FIFA 足球经理 中文版 30元

EA SPORTS 运动经营类经典之作
简体中文版国内精心汉化

绿茵场上的风云变幻,今日足坛任我叱咤。统领自己的球队,打造豪门,调兵遣将,争战于足坛各大赛事,荣誉与实惠尽情体验。

未来战警 38元

正义与力量的完美结合

同大多数优秀的动作类游戏一样,就算你是一个新手也不怕,简单而又功能全面的热键可以让你很容易就能上手。 ——《家用电脑与游戏机》

操纵是比其它同类的游戏要轻松得多了,而画面上也比许多类似的游戏华丽了许多……一个值得一试的好游戏! ——《电脑报》

ELECTRONIC ARTS 电子艺界
总 承 销:北京中电博亚科技有限公司
地 址:海淀区西三环北路广浩街3号 丹龙大厦3038室
电 话:010-68434500 68434501 13011899387 联系人 杨兵
特约经销:北京连邦软件有限公司
电 话:010-62525338 转产品中心

创新PC Works 4.1可升级音箱

文/黄磊

在创新音箱系列中，PC Works 2.1产品是最低端的。尽管如此，由于300余元的"不菲"售价，国内玩家大多仍将其用在中、高档的电脑系统中。5月，创新推出了Sound Works系列的新款SW300 2.1音箱，高出PC Works 2.1整整一个档次的音质与仅高出100元的售价使得PC Works 2.1相形之下如同鸡肋。创新推出的这套PC Works 4.1可升级音箱，在笔者看来，似乎就是PC Works 2.1的替代产品。

虽然名字中写有4.1字样，但请注意后面的"可升级"。也就是说，升级后这套音箱才是4.1的环绕系统。送来的样品，包装中只有两只小巧玲珑的中高频音箱和一只带四声道放大器的低音炮、声卡到音箱的连线、两只音箱支架、说明书以及个头及重量都比较"惊人"的电源（几乎和一个卫星音箱一样大，而且几乎与低音炮一样沉）——其它多媒体厂商大多将电源部份做在音箱内部，与放大电路在一起——创新这种把电源部份独立出来，力图减少电源对放大电路干扰的做法很让笔者称赞，高级发烧器材大多要求用一个独立的电源推动，力求电源输出纯净、稳定。创新这样做，至少沾了一点发烧的边。

仔细端详这套音箱，阅读说明书之后。笔者基本断定这套音箱是从FPS1000里拆出来的。较之FPS1000，只是少了两个中高频音箱而已。之所以无法完全断定，是因为笔者没有得到创新方面的确认。但是无论两个中高频音箱还是低音炮，都标有FourPoint Surround（四点环绕）字样，说明书则干脆就是FPS1000的说明书。FPS1000和PC Works 2.1在具体音箱上无其区别。但笔者注意到，FPS1000的卫星音箱与低音炮的连线比PC Works 2.1的要粗不少。信号线虽小，但有时在改善音质以及抗干扰方面能起很大的作用

接下来细说"可升级"。在这套音箱的低音炮后方。有两个音源输入接口和4个输出接口。左边的音源输入接口标示"Front"，右边的标示"Rear"，4个输出接口分为左右两组。左边的输出至前方音箱，右边的输出至后方环绕音箱。因此，所谓的"可升级"就是要您以后再买一对音箱，让它变为4.1系统。因此我们有理由预计，创新一定会推出一套仅有两个卫星音箱的升级套件与之配合。就算创新不推出，我们也可稍微发挥一下DIY精神自己搞嘛，只要是阻抗4欧姆，平均功率为5瓦上下的音箱都可接上试试。笔者在测试4声道时，就从Chance那里把那对外表非常好看的SW300卫星音箱"拿"了过来，弄得Chance只好用低音炮听CD^_^(呵呵……玩笑啦！不过SW300卫星音箱与这款低音炮倒是挺相配的)。

一般的有源多媒体音箱多用一个喇叭单元负责高频，一个喇叭单元负责中低频。3件式音箱刚好相反，用一个喇叭单元负责中、高频，而低音炮则专事低音。因此，与普通有源多媒体音箱相比，3件式音箱往往低频强劲，量感十足。在听流行、摇滚音乐时，效果要"高一点点"，在注重气氛营造的游戏中更能将其低频优势发挥得淋漓尽致。中、高频是廉价3件式音箱的弱项。往往会出现高音发劈、尖细，中频发闷等问题。因为人耳对于中高频较为敏感，因此，购买廉价3件式音箱，所得的声音常常比不上同价位的一般音箱。

创新的3件式（包括含有不止两个卫星音箱的其它创新音箱）音箱在强调低频优势的同时，对两个卫星音箱也毫不含糊。用上期SW300的评语来说就是："将中高音频和谐地融为一体"。具体到这套音箱，笔者的感受是：高频不失清澈，中频不失饱满，低频让整个房间都充满了乐感。齐豫的声音柔润婉约，窦唯的《黑梦》深沉宽阔，音乐与气氛果然远非笔者原有的一套180元的廉价音箱可比。当然，看到中高频音箱小小的体积，对于解析力、声音定位以及极高频的表现，用户实在无法苛求。

在用SW300卫星音箱将这套音箱"升级"后，原有的两个卫星音箱挪到后面变成环绕音箱，SW300作为前方主音箱，与机箱中的SB Live! Value一起，组成一套较为匹配的4.1音箱系统。打开电脑玩了一通《极品飞车：保时捷之旅》，笔者并非高手，保时捷时有碰撞，甩尾甚至蹭上跑道边缘，这套4.1音箱系统都能比较真实的反映出来。偶有呼啸急驰之时，风声似乎从两旁耳畔传来，四周澎湃的音乐包围中，那感觉，又怎是一个"爽"字了得！创新的EAX擅长于气氛营造，但如果要在《QUAKE Ⅲ》中体验耳旁飞过的子弹，判断敌人的方位，配之以DIAMOND MX300、AUREAL 2500等声卡会有更好的效果。

当然，不是每个人都能轻易地将这套音箱升级为4.1音箱系统。至笔者写稿时，创新暂时未推出升级套件，估计随着学生暑期来临，套件的上市应该在不日之间。

实战nVIDIA GeForce2 GTS

文/Nowhere

虽然GeForce256至今未能成为显卡零售市场的主流，可这丝毫不妨碍nVIDIA继续推出开发代号为NV15的GeForce2 GTS。每6个月推出一代新产品的速度，使nVIDIA将其它竞争者抛在了身后。很幸运，这次我们一下子拿到了两片GeForce2 GTS。

这两块GeForce2 GTS分别是创新的3D Blaster Annihilator 2和微星MS－8815。很可惜，我们没有得到完整包装的版本，只拿到不带驱动、说明书以及任何附送软件的"光板"显卡。微星MS－8815的背面仍然贴有"SAMPLE"字样的黄色标签，说明这是一块工程样卡。不过，这块卡没有任何手工焊接的痕迹，和创新那块一样，很明显都是从生产线上下来的，与正式发售版应该没有什么区别了。

3D Blaster Annihilator和MS－8815均延续了各自的制造风格。创新采用绿色PCB背板，而MS－8815采用黄色PCB背板。除此之外，两块显卡的设计和做工可以说是"完全"相同。它们都采用nVIDIA的公板设计，使用Infineon的8片共32MB DDR显存，显存速度为－6，带宽高达5.3GB/s。从GTS开始，显卡上开始出现稳压元件，在这两块卡上，标示为CTX8－4P的六角形元件就是稳压电路块。此外，出于节省成本的考虑，两块卡均没有安上视频扩展槽，只是预留了相应针位。其它元件这两块卡也几乎完全相同，布线更是毫无分别（都采用公板设计嘛）。如果不是主体颜色不一样，再加上有各自厂商标识，我们很难分辨出这是来自两个厂商的产品。

鉴于GeForce2 GTS是目前市场上最为先进的民用3D加速芯片，在实测之前，有必要简要地介绍一下其性能特点。

1. 200MHz核心频率，333MHz显存频率。实际上，显存运行的实际频率为166MHz，因为采用DDR显存，所以相当于普通SD/SG的333MHz。GeForce2 GTS可以支持最大128MB的DDR SD/SG显存。这两块卡均采用32MB的DDR SG显存。

2. 芯片内部集成2500万个晶体管。但由于采用0.18微米生产工艺，发热量与电压要求均比GeForce256要少。其内部芯片面积也较GeForce256为小。

3. RAMDAC为350MHz。内建TMDS支持平板显示器。但在这两块卡上，均未见到平板显示器输出接口。

4. 256位核心带宽。4个Hyper Texel流水线。这是GeForce2 GTS的渲染引擎。每条Hyper Texel流水线中含有两个TMU。而GeForce256的Quad Pipe Rendenng Engne(四管道渲染引擎)中，每条管道只含有一个TMU。因此，GeForce2 GTS每条流水线一个周期能处理两个像素贴图，而GeForce256只能完成一个。因此，GeForce2 GTS达到了惊人的800MB/s双像素填充率和1600MB/s单像素填充率。

5. 硬件T&L能力。nVIDIA声称，GeForce2 GTS的T&L引擎速度比GeForce256提高了一倍。流水线作了调整，引擎也作了优化。但这仅仅是声称，nVIDIA并没有公布相应技术细节。但有一点是不争的事实，GeForce2 GTS的核心频率为200MHz，而GeForce256仅有125MHz，其硬件T&L至少在速度上会更快。

6. 每秒2500万个三角形生成能力。但请注意，这里的三角形是指共有顶点的带状或扇状三角形。如果游戏开发人员固执地使用分离三角形，每秒2500万的数值要下降很多。

7. 像素光源技术。这是光源贴图技术和顶点光源技术的混合体。能够使游戏开发人员将画面光源控制到像素级别。使游戏更为真实、画面更加细致。GeForce2 GTS推出后，id Software甚至推出一幅含有大量光源的《QUAKE Ⅲ ARENA》的地图用于体现GeForce2 GTS的像素光源技术。并承诺将专为此技术开发一些特殊的关卡。

由于本次有两块GTS需要测试，而时间又较为紧张。因此我们只用《3D Mark2000》和《QUAKE Ⅲ》进行测试。使用一块技嘉的GA－GF2560 GeForce256显卡作为对比。

测试平台：

CPU：PⅢ550E

主板：微星MS－6199

内存：128MB PC133

硬盘：IBM 13.5GB 7200RPM

显示器：美格17寸特丽珑

因显示器带宽较低，不能上至1600×1200象素的分辨率，所以此次UXGA分辨率下的测试只得付诸阙如。还请读者见谅。以下为测试结果。

3D Mrak2000 测试分值如下：

色深(bit)	分辨率(象素)	[illegible]		
		Annihilator 2	MS - 8815	GA - GF2560
16	800×600	5289	5286	4637
	1024×768	5033	5074	3827
	1280×1024	4344	4403	2796
32	800×600	4898	4949	3675
	1024×768	4025	4077	2631
	1280×1024	2853	2878	1767

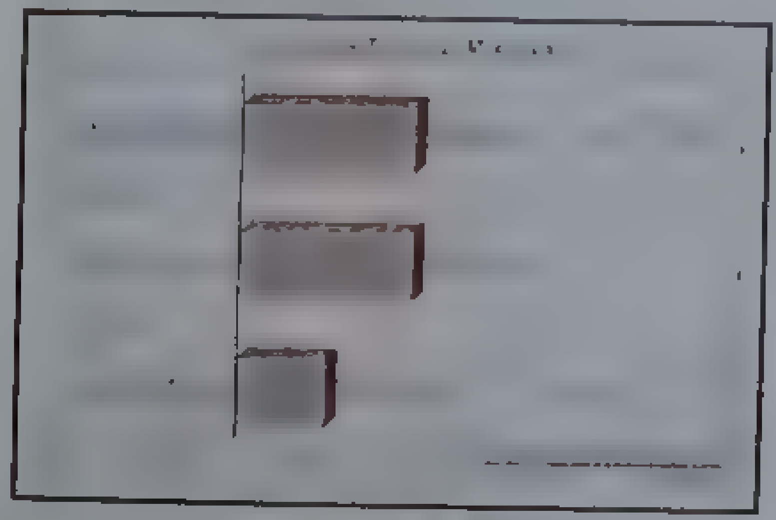
在分辨率由低[illegible]时，GA - GF256[illegible]几[illegible]下滑，而 GeForce2 GTS 在 16bit 色深下无论分辨率如何，性能始终没有太大波动；在 800×600 和 1024×768 象素两种分辨率下得分仅相差 200 分。32bit 色深下，1024×768 象素也保持了 4000 分以上的成绩，与 16bit 下的成绩相差不大。可见在 1024×768 以下各分辨率，无论在 32bit 和 16bit 色深，GeForce2 GTS 均能保持强劲的 3D 性能 待到 GTS 及其同档次显卡成为主流时，1024×768 象素也将成为 3D 游戏的流行分辨率。这和目前 17 寸显示器成为主流的趋势相同

在 1280×1024@16bit 下，GTS 能得到 4000 分以上的好成绩。但在 1280×1024@32bit 色深下，GTS 的性能有约 30% 下降。可见 1280×1024 下 32bit 色深和 16bit 色深成为 GeForce2 GTS 的性能分水岭

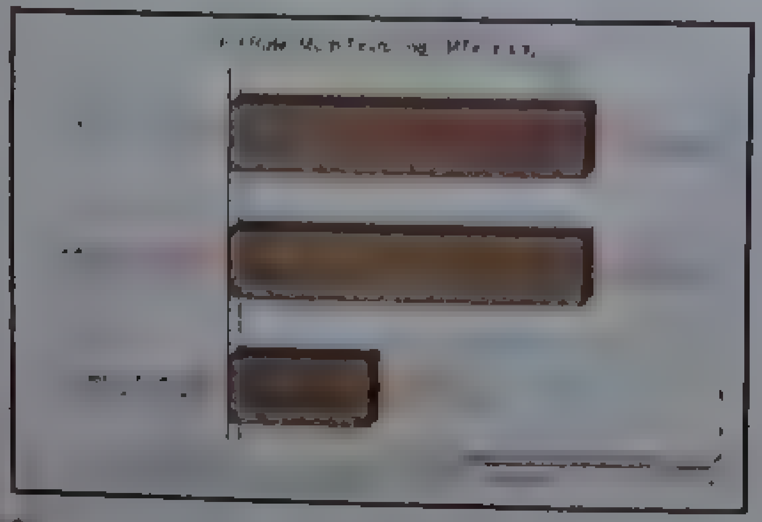
两块 GTS 的性能差距不到 1%。可见两者基本上没有差别。相对来说，MS - 8815 分值略高一些。在显卡方面远不如其主板名头响亮的微星科技这一次颇令人刮目相看

像素填充率

在多像素填充率测试中，GeForce2 GTS 果然不愧其 GTS 称号（GIGA Texel per Second），填充率达到惊人的 1.175G Texel/s 看来 GeForce2 GTS 一出，像素填充率成为游戏瓶颈的情况将逐渐沦为昨日黄花



（图 - 01：单像素填充率）

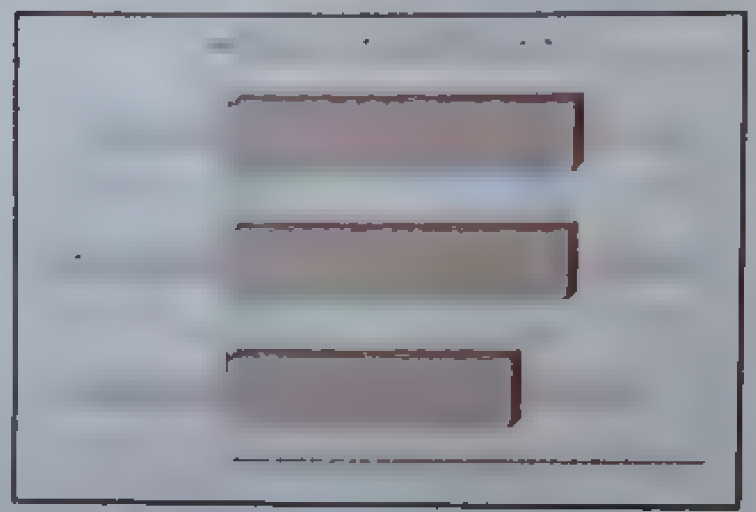


（图 - 02：多像素填充率）

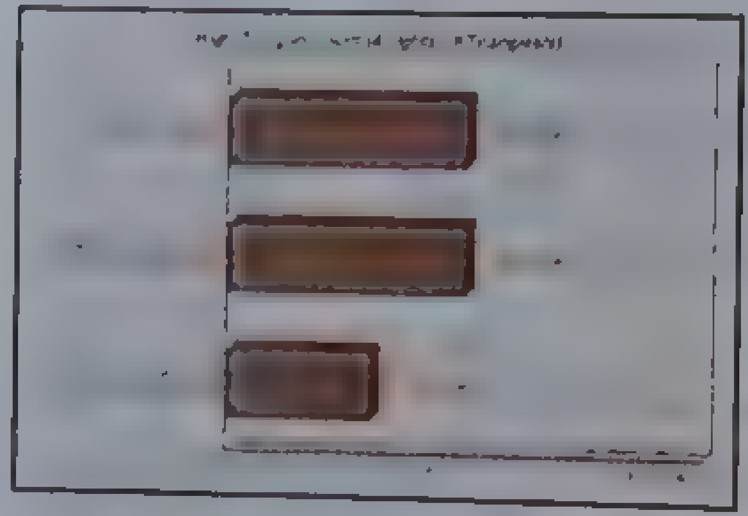
在单像素填充率测试中，与多像素填充测试相比，填充率大约下降一半。原因是在进行单像素填充时，GTS 中的 4 条流水线不能充分发挥作用

[illegible]，GTS 相比 GeForce256 [illegible]，GTS 有条 [illegible] 测试中仍 [illegible]

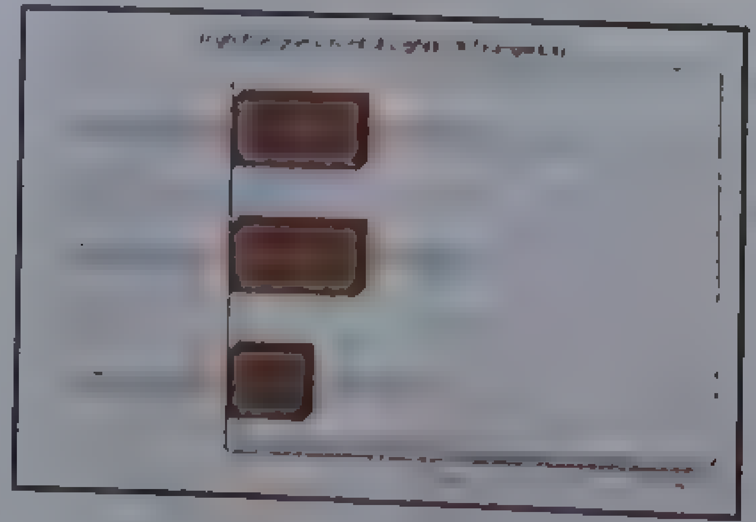
多边形生成测试



（图 - 03：单光源多边形生成测试）



（图 - 04：4 光源多边形生成测试）



（图 - 058：无光源多边形生成测试）

测试中可看出，GeForce2 GTS 的多边形生成能力远未达到其标称能力。在单光源测试中只有约 790 万/秒，4 光源时下降至 550 万/秒，8 光源时更是只有不到 300 万/秒。可见，碰上含有大量光源的场景时，GeForce GTS 的三角形生成速度将面临严峻的考验。

QUAKE Ⅲ ARENA 测试

使用 DEMO 001，High Quality，分别进行 800×600 和 1280×1024 分辨率下 16bit 和 32bit 色深的 FPS 测试

色深(bit)	分辨率(象素)	FPS		
		Annihilator 2	MS - 8815	GA - GF2560
16	800×600	119.6	119.2	104.5
	1024×768	117.7	118.2	74.9
	1280×1024	104.0	103.9	45.8
32	800×600	118.3	117.8	85.8
	1024×768	97.7	98.0	54.0
	1280×1024	58.9	59.2	33.4

在 16bit 色深下，GTS 保持在 100FPS 以上 32bit 时，在 1024×768 和 800×600 象素分辨率下能有近 100FPS 但在 1280×1024@32bit 下，FPS 下降约 40% 与上面 3D Mark 的测试不谋而合 这[illegible]归结于显存带宽问题 在分辨率上升至 1280×1024 象素后，维持较高 FPS 所需要的显存带宽大大增加，此时 5.2GB/s 的 DDR SGRAM 带宽显得不够用了 尽管如此，GeForce2 GTS 在此时还是保持了近 60fps 的速度，仍然可以很流畅地运行游戏

主观印像。

1. 我们运行了 NV15 这个极为变态的 Q3 地图，在这一地图中 id 使用了大量光源，对于 GeForce2 GTS 的 T&L 能力是极大的考验。在普通的 800×600 分辨率下，测试系统几乎没有跑过 20 帧/秒。不过当分辨率提高后，1024×768 下测试系统基本上维持了 800×600 下的 FPS，进一步提高至 1280×1024 后，FPS 下降至 15 - 18 帧。可见，对于像 NV15 这样的地图，我们似乎更应该期待后续更为强大的 3D 加速芯片(图 - 06)。

（图 - 06）

2. 对于硬件光源的支持。GeForce2 GTS 能够处理 8 个硬件光源。虽然数量很少，但对于目前的游戏，如《Soldier of Fortune》，打开硬件光源选项比不打开性能提升约 30%。我们用《QUAKE Ⅲ ARENA》中的 Vortex 和 Lighting 模式分别运行了一次。在前代显卡如 G400、Voodoo3 上，Vortex 比 Lighting 要快上约 20 - 30 帧。但 GeForce2 GTS 在这两种模式下的相差不大，只有 4、5 帧的速度差距

3. 纹理压缩、像素光源和 FSAA(全屏抗锯齿)，这是目前改善游戏画面质量的 3 种技术趋势。GeForce2 GTS 对这 3 者都提供了支持 其中的像素光源技术更是它的独门秘技 以下几幅截图表现了使用和不使用这几种技术对游戏画面的影响。

a. 纹理压缩：这是 nVIDIA 公布的 3 幅画面。我们可以看到，当使用更大的纹理后，画面是如何地变得更加精美。但该技术要求更大的显存和 AGP 2×/4×支持。(图 - 07 ~ 图 - 09)

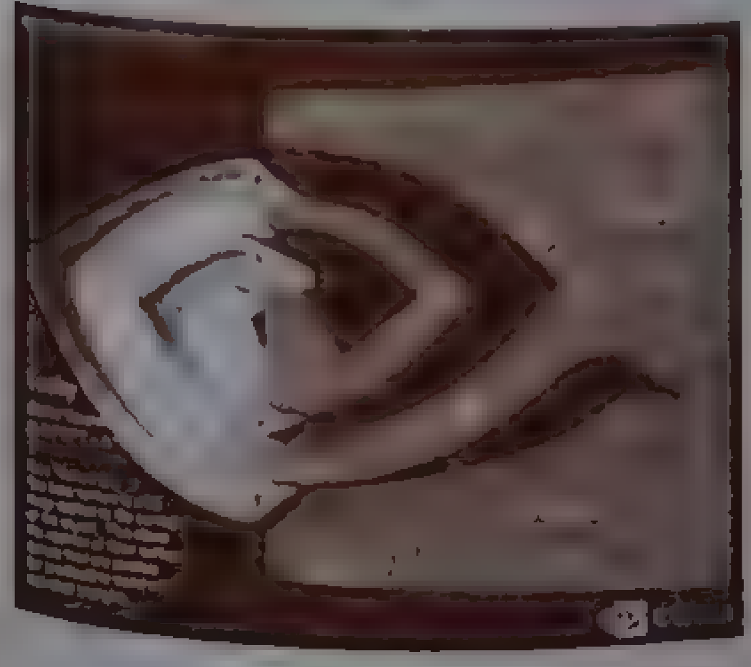
b. 像素光源：使用像素光源后，游戏画面会显著变得更加富有生气。下面是支持像素光源技术的游戏《Evolva》的两幅截图。(图 - 10、图 - 11)

（图 - 10）

（图 - 11）

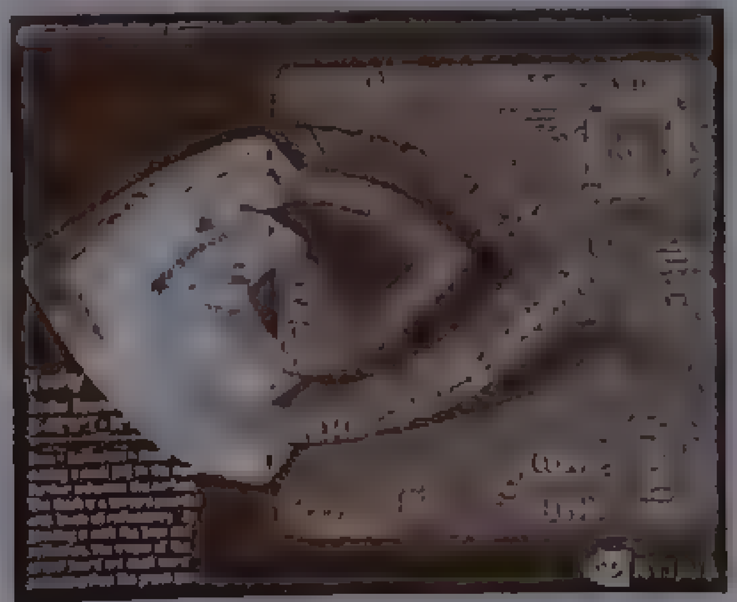
c. FSAA：全屏抗锯齿能让游戏画面更加圆润，各种物体的边缘更加光滑、逼真。但即使在 GeForce2 GTS 上，打开 FSAA 后游戏速度也会受到很大的影响，在《QUAKE Ⅲ ARENA》中，打开 FSAA 后速度会下降 40 ~ 50 帧。尽管如此，我们还是能在 800×600 象素分辨率下得到流畅(40 ~ 60 帧)的游戏效果。

综合来看，GeForce2 GTS 不愧为目前最为强大的显示芯片。其速度和各种领先特性都远远地超越了现有的其他显卡。这次评测的两块 GeForce2 GTS，由于采用公板设计，在用料和效能方面都几乎完全相同，因此很难分出高下。它们的区别只能体现在价格和附送软件、售后服务等方面了。



（图 - 07）

（图 - 08）



（图 - 09）

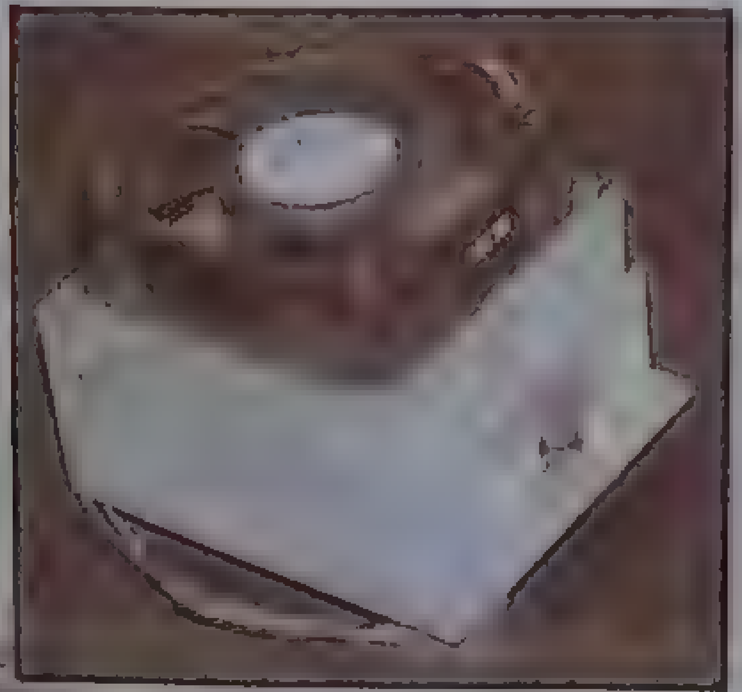
两款 Foxconn 散热风扇

■文/PCPOP.COM · 奘侪

Foxconn PK889

制造工艺：冷锻式铝挤型
适用 CPU：Intel Coppermine/FC－PGA 1.2GHz；AMD SocketA 1.05GHz
风扇转速：6500RPM(+/－10%)
电压功率：12V/0.2A
风　　量：23.7CFM
噪 音 值：32dB(A)
导热硅胶：W/c Release Linear
使用寿命：>5 万小时
备　　注：支持风扇转速监控 1Ball+1 SLEET
认证厂家：Intel AMD IBM COMPAQ DELL HP 美国 UL 认证：E132004
市场零售：人民币 55 元

PK905(忍者)



[illegible]
适用 CPU：Intel Coppermine/FC－PGA 1.6GHz，AMD SocketA 1.2GHz
[illegible]：6500RPM(+/－10%)
[illegible]：12V/0.2A
风　　量：23.7CFM
噪 音 值：32dB(A)
导热硅胶：Furon/C1055
使用寿命：>5 [illegible]
备　　注：支持风扇转速监控 1Ball+1 SLEET
认证厂家：Intel AMD 美国 UL 认证：E132004
市场零售：人民币 75 元

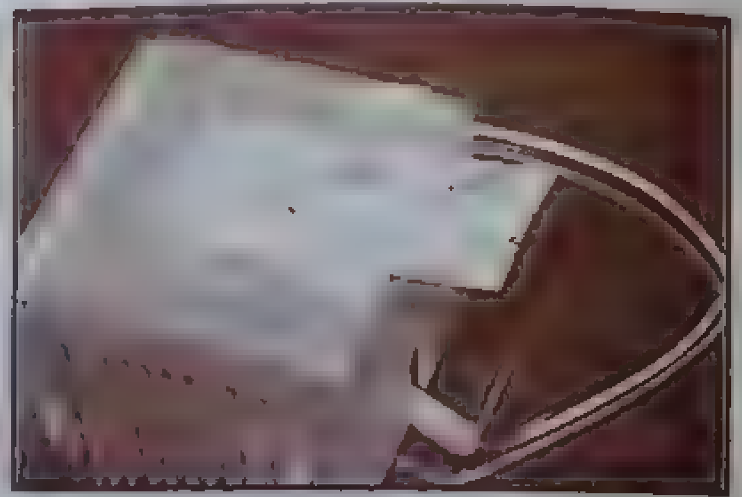
单从这两款风扇的技术指标来看，"1.6GHz、6500rpm、Intel 认证"这些字样

（图－01：PK905 背面的纯铜导热层）

就已经足够让人惊叹了，它们真的有那么好吗？那就要看测试了。

同 Foxconn 前一款 PK888 风扇相比，PK889 采用的铝制散热片设计结构和 PK888 完全相同，只是将原有 12V/0.12A 的风扇换成了 12V/0.2A 风扇，而转速从 4500rpm(每分钟转数)一下子提升到了 6500rpm！

PK905 更让人心动！PK905 样品量试的时间是 2000 年 5 月 25 日，全球不



（图－02：PK905 上面的特殊导热金属胶）

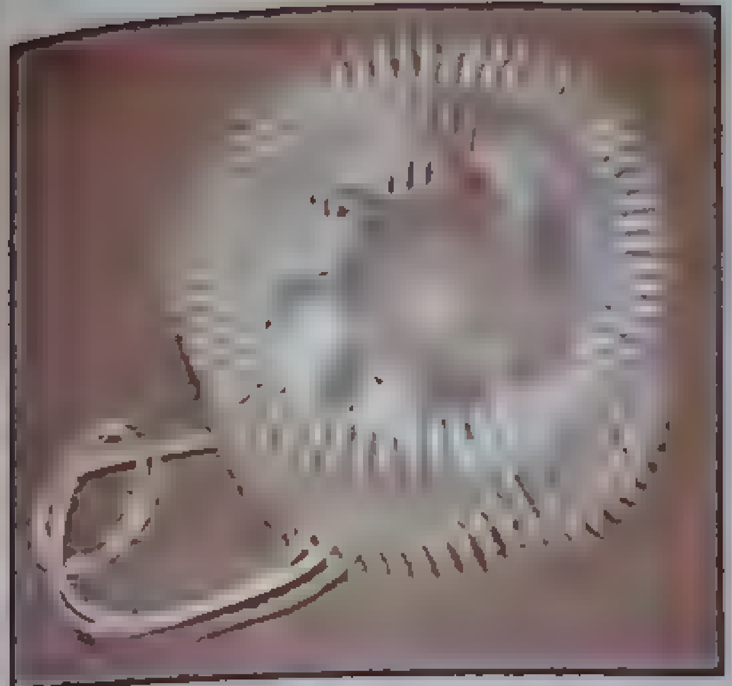
超过 100 个样品，国内总共有 5 个，而 PCPOP 很有幸能够拿到其中一个。为什么这款风扇会如此"珍贵"呢？是因为在 PK905 的铝制散热片 CPU 接触面上多了一块 2.5mm 厚的纯铜片作为散热介质——至于铜散热的优点我就不用多说了吧（图－01）。铜片与散热器之间是用特种金属胶粘合而成（图－02），完全不会影响铜片与铝制散热器之间的热传导，再配合 12V/0.2A 的大风扇，可以最快地将 CPU 所散发的热量传递出去，所以才能够支持 1.6GHz Coppermine 正常运转。

■ 测试平台

Intel Pentium Ⅲ 500E OC 160MHz×5=800MHz@1.75V
HY TC－75 原厂 PC133 内存
EPOX BX6 Slot1 BX Chipset
MSI－6905 Master 转接卡
SuperPI 软件

■ 测试样品

Foxconn PK889/Foxconn PK905/T－t 涡轮风扇（图－03）/Intel"铜矿"原装风扇(图－04)。



（图－03：T－t 涡轮风扇）

（图－04：铜矿原装风扇）

■ 测试方法

由于 Coppermine 本身热量有限，所以我们将一块极品 500E 加压到 1.75V 并超频至 160MHz 的 FSB，达到了 800MHz。逐个将散热风扇安装好，然后进入 Windows ME 进行 SuperPI 209 万行运算测试(大约 5 分钟左右)，利用 EPOX 主板自带温度监控软件记录下运行中的最高温度，然后再记录完测试后 1 分钟及 3 分钟时的温度，以此来显示风扇降温效果

■ 测试结果：

（单位：摄氏度，环境温度 26 摄氏度）

Superpi	1 分钟	3 分钟	转速
PK889	46	35	6750rpm
PK905	44	35	7031rpm
涡轮风扇	46	35	4821rpm
铜矿原包	52	37	4560rpm

从结果可以看出，Foxconn 风扇散热效果确实很好，而向来被认为品质相当不错的 Intel 原包风扇在测试中的成绩让人感到难以接受。同 PK905 比较，发烧友级的涡轮风扇也只能甘败下风（编按：但考虑到涡轮风扇在低转速情况下，取得如此的散热效果，足以证明其结构设计的优越性）。Intel 原包风扇的散热片，本身材质相当不错，但是由于鳍片太少，转速也不高，所以成绩并不理想；涡轮风扇相比之下就是风扇转速有些不足。以纯铜作为散热介质的 PK905 效果出众，而 PK889 也借助密集的鳍片式设计和很高的风扇转速获得了不错的成绩。值得称赞的是，这几款风扇都不愧为名家大厂的产品，不管成绩好坏，在噪音控制方面都做得非常出色，一般办公室的开放环境下，几乎都很难注意到风扇运转的声音，这一点是普通装机风扇难以做到的。

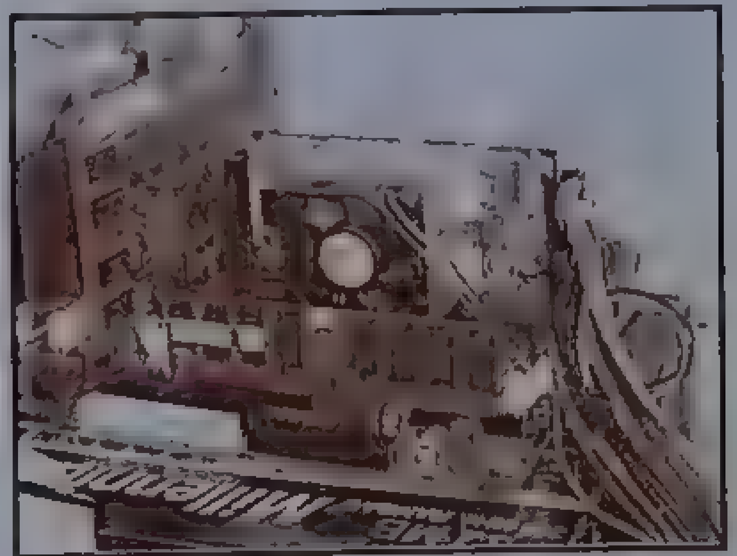
可能是铜矿发热量实在太小，所以 Foxconn 所带的专业导热硅胶并没有像厂商资料里说的那样，在 41 摄氏度时融化，也就直接导致了散热效果的下降——测试结果中的温度是 CPU 内核温度，表面

（图－05：Foxconn 上的导热硅脂）

温度要低不少（图－05）。因此我们在测试中，并没有使用风扇所带的导热硅脂，而是采用了和另外两个风扇相同的普通导热硅脂。

需要指出的是：在测试中得出的结果都是在 CPU 极端工作情况下的温度，而最终温度差别也仅仅是几度而已。在一般情况下——进行正常的上网及文字操作，其差别更是小到可以忽略，所以说各位发烧友真的没有必要立即为了这几度的差别去更换你们现在用的好好的原装风扇。这几款可以说都是相当出色的散热利器，如果你还在使用买 CPU 时送的那种几元钱或十几元钱的廉价风扇，那倒很值得考虑一下购买这些极品风扇。（图－06）

（图－06：4 款优秀风扇的鳍片结构对比）



（图－07：PK889 涡轮风扇装在电脑上的样子）

（图－08：T－t 涡轮风扇装在电脑上的样子）

Foxconn 的 PK889 和 PK905 这两款风扇非常出色，特别是它们以 T－t 涡轮风扇一半甚至 1/3 的价格而达到比涡轮风扇还要理想的效果——可惜样子没有涡轮酷。（图－07）（图－08）

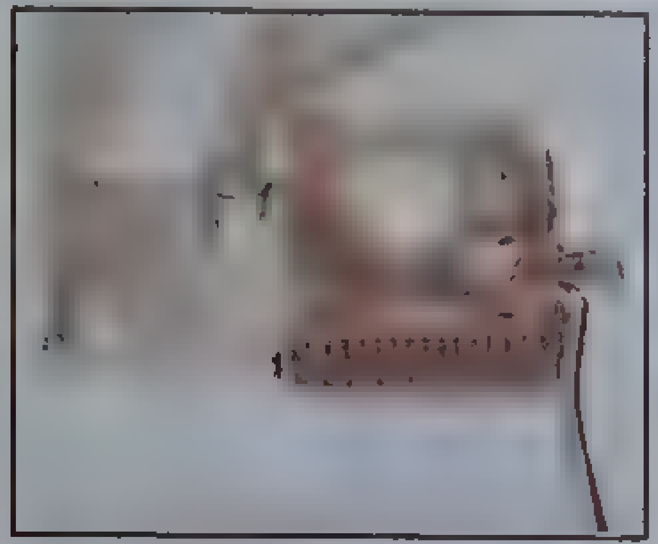
本栏编辑/Chance

CPU 水冷散热器

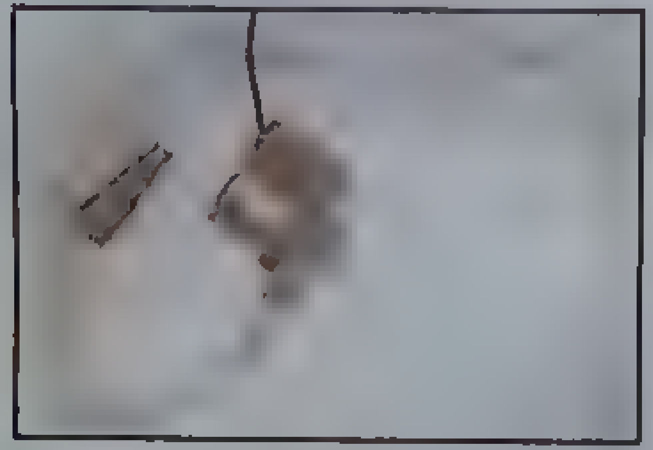
■文·老饭

炎炎夏日对广大超频者来说简直是噩梦，各种各样的散热产品就在这个季节陆续推出，今天为大家介绍我们收到的国内第一款水冷产品。

这款水冷散热器采用铝制结构，看上去非常精致。散热器内部为提高散热效果，采用了沟槽设计。顶盖上面有两个铜制的卡式水管接头，经过测试没有发现漏水的情况(图-01)。顶盖与底座之间的接触面上贴着一层薄薄的塑料膜，也是为了防止漏水而设计。顶盖与底座之间贴的非常紧密，让人看了觉得很安全。水泵就是普通的鱼缸用水泵，流量不算很快，噪音也不算大(图-02)。散热器和水泵相连接的水管内径大约有6mm，水管不算长，以至于我们要将水盆放在一个大箱子才能够到机箱的高度，不算很方便。不过更长的水管会影响水流阻力，从而影响散热效果。



(图-01：水冷散热器)



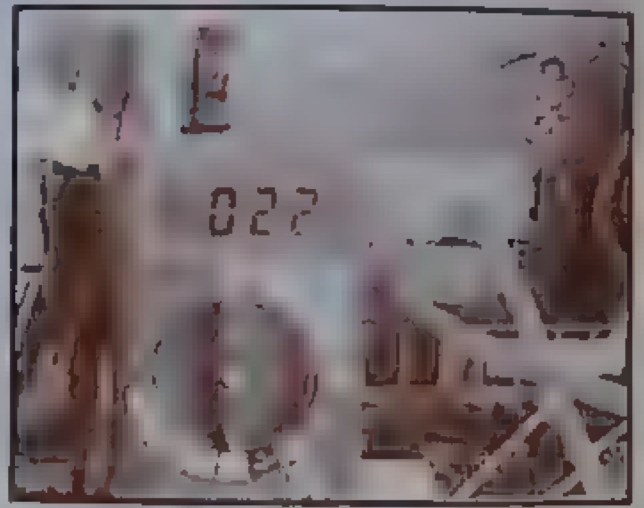
(图-02：水冷散热器的水泵倒没什么太特别的地方)

我们采用一块稳超550MHz的赛扬366。对比用风扇是一款"看上去"很酷的透明水晶风扇。它的扇叶不小，经过测试效果也很不错。水冷的水就是自来水管，没有什么特别。测试工具是一块电子万用表，可以准确测出温度。测试环境温度：25摄氏度。计时器：爱立信T28SC手机(奇怪吧)。

首先将C366表面均匀涂上导热硅脂，将透明水晶风扇安装好，然后开机进入Win98 SE，运行SuperPI 209万位测试。在完成SuperPI测试之后，此时测试散热片温度为38摄氏度(图-03)。完成之后让系统空闲大约3分钟，散热片温度恢复到了29摄氏度。需要说明的是：由于各方面原因，我们无法使用测试工具测试到CPU表面温度，所以测试了散热片离CPU核心最近的地方。由于两次测试基本处于相同位置，所以测试结果具有一定的可比性。

(图-03：水晶风扇可以使CPU温度达到38摄氏度)

在水冷测试中，我们发现水冷效果和风扇简直不可同日而语！水冷情况下，开机温度只有21摄氏度，在测试完209万位的SuperPI测试之后，测得的温度也只有22摄氏度(图-04)！可以说，以这款水冷器的实力"对付"眼前这块超到550MHz的366赛扬所散发的热量绰绰有余！



(图-04：水冷情况下，测试结束时，机器仅22摄氏度)

我们进一步测试了在水冷情况下CPU的超频能力提升。这块Celeron 366在通常风冷情况下最高只能超频至567MHz稳定运行。我们在温度21摄氏度的情况下，将CPU核心电压增加到2.2V，以水冷散热居然能够超到115MHz×5.5=633MHz，并顺利完成SuperPI测试。再往后，由于CPU品质有限，超频至120MHz×5.5=660MHz的时候，Win98已经开始出现注册表错误了。

由于我们也是第一次测试水冷效果，这次结果令人吃惊——效果相当理想。但是这款水冷在某些细节设计方面还不尽人意，例如：水冷的固定方式依然是使用普通CPU风扇的卡子(图-05)，但是由于水冷表面过于光滑，并不能很好地将它固定住，总是会滑向一边，我们垫了一些纸才好点，如果能够在水冷盖表面车出一道沟槽用来固定卡子，定位效果会更好的。

(图-05：水冷散热片仍采用普通卡子固定，设计得不太好)

这款水冷器对发烧超频玩家来说绝对能够满足要求，不过要注意：虽然它保险工作做得还算到位，但毕竟仍有危险因素，一般玩家需要小心小心再小心！

i815 主板抢"鲜"测试

■文/PCPOP.COM·李想

[前　言]

440BX真的老了，而i820的BUG在数量上几乎和Windows相映成趣，VIA的产品又总是不能让要求高效能的发烧友感到满意，我们该怎么办？

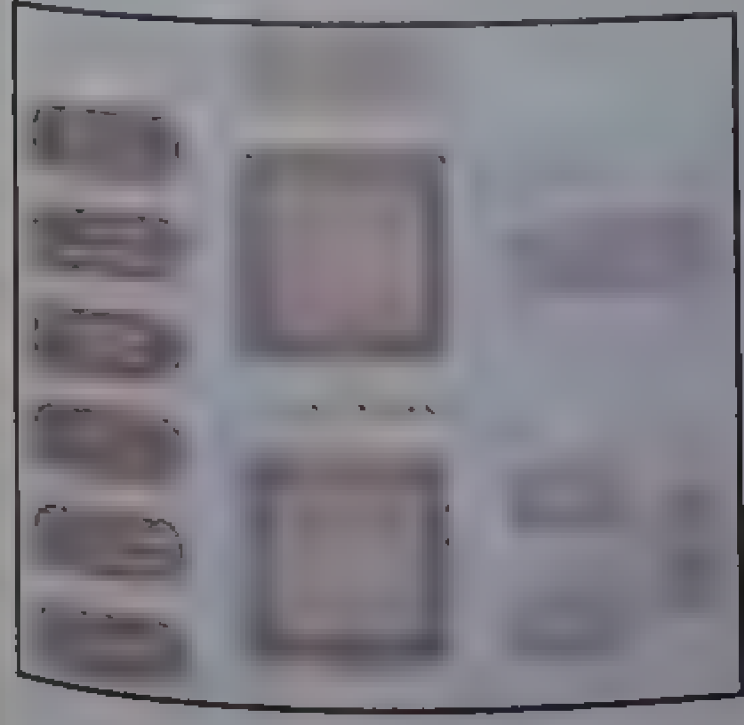
6月19日，Intel正式推出i815，随后各大主板厂商纷纷推出采用i815芯片组的产品，这或许算是DIY主板市场最近一年来最大的热点了。I815能否完全替代440BX，给VIA一个下马威，看完我们的测试报告，你会得到答案。

[i815 的技术改进]

i815在技术方面带来了哪些改进让大家对它这么感兴趣？用一句话简单概括：i815弥补了BX和694X对比中所有的不足。

i815由82815和8280AA组成，而不是传统的南北桥架构。

82815集成了i752/i754显示芯片(大多数DIY玩　　家对这个"垃圾"没有任何兴趣，后面一概不介绍了)；提供对133MHz前端总线和PC133MHz SDRAM的正式支持——甚至比VIA的PC133要求更严格；还有，当然支持最新的AGP4×。(图-01)



(图-01：Intel i815的架构简图)

82801AA芯片，即ICH1芯片，主要负责I/O部分的控制，它能够支持ATA66规范的硬盘，数据端口之间的传输速率是266MB/S，取消了ISA插槽的设计。(图-02)

(图-02：i815的82801AA芯片)

另外i815芯片组还有一个CNR(Communication Networking Riser)插槽，可以通过一个连接器来实现10/100Mbps网卡和MODEM的功能——和VIA的AMR功能相似——要知道，Intel做网卡和做CPU同样出色。

剩下的，i815可以说依然集成了BX的优良传统，其它的改进，作为DIY玩家的你也不会感兴趣，那只是OEM厂商关心的事情了。但i815芯片组有一个致命缺陷：只支持512MB的最大内存。

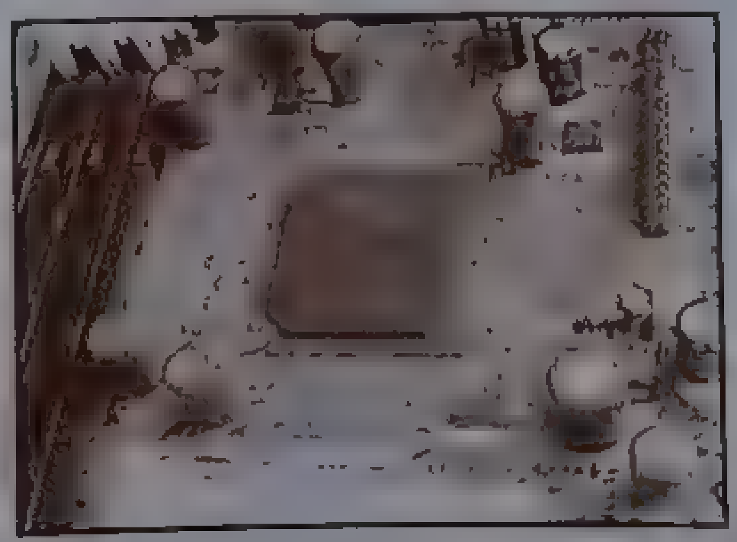
[ChainTech 60JV i815]

承启采用i815芯片的60JV算是最早问世的i815主板之一。板子按最规范的i815模式做出来。采用全尺寸ATX结构，由于是第一款(第一代)i815主板，所以没有像其它的承启产品那样做出太多花样来，比如双BIOS、IDE RAID等(图-03)。从主板上看，你会看见i815所具备的一些新东西，比如，北桥上面的双排针，是为i752提供TV-OUT/数字输出的扩展槽。i815芯片大得出奇，和i740差不多，比440BX/694X都大很多。

AGP4×是BX用户所向往的，虽然实际效能提升微乎其微，但我们不能因此阻止新技术的发展。CNR插槽最大的魅力莫过于能够提供100Mbps的网卡功能(PCPOP评测室的所有电脑都是通过Intel的100Mbps HUB连在一起，10Mbps的速度让人难以忍受)，能以低廉价格获得Intel 100Mbps网卡，我会毫不犹豫地去接受。

承启60JV在外频方面有点让人不太满意，只有133/138/140/150MHz共4个外频(基于PC133)。i815还可以像VIA694X那样，在100MHz总线下让内存运行在133MHz以上。

虽然外频让人略感失望，但是60JV各方面表现还是完全让人满意的，用起来甚至比BX还要舒服，比694X要方便得多。你不用像BX那样，在用133MHz以上外频时，为AGP显卡是否能承受非标准工作频率而担忧，也不用像694X那样去"享受"越做越差，问题越来越多的VIA 4 in 1驱动。



(图-03：承启60JV是采用i815芯片组的产品)

[i815的性能测试]

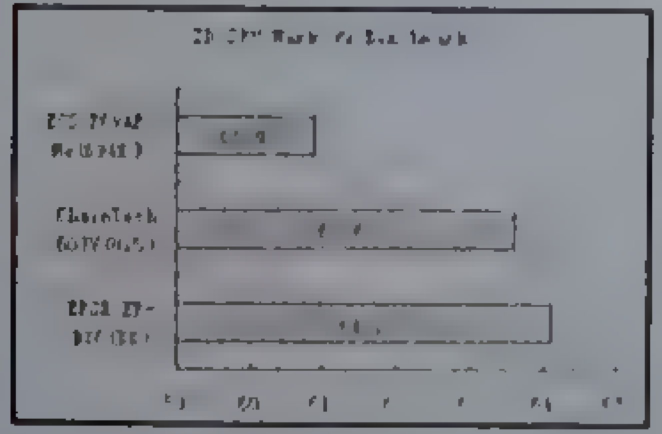
大家最关心的，还是i815带来的新技术能否反映在性能提升上——至少不要比现有主板差，这是判断i815是否成功的关键。作为对比，对手当然就是Intel自己的BX和VIA咄咄逼人的694X。既然支持PC133规范，当然要用133MHz的CPU，我们选择了Coppermine PⅢ667EB进行测试

其它配置如下：

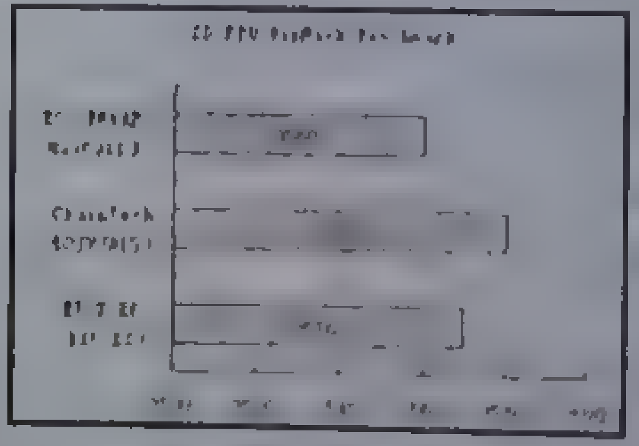
CENTURY PC133 128MB SDRAM(CAS＝2/2/2)
Maxtor 金钻四代 15GB
Matrox G400DH(32MB/SGRAM)
D－Link 530TX
BX：磐英 EP－BX6(搭配 Promise DMA66 卡)
694X：精英 P6VAP－Me
测试系统：中文 Windows98SE

[处理器性能测试]

从整数和浮点测试表现看，i815和BX不相上下(图－04)(图－05)，对于Intel自己Coppermine的支持，i815和BX要比694X好很多。我认为i815是目前新购机用户的首选，旧款BX主板用户如果升级，i815也是百分之百最佳的选择。



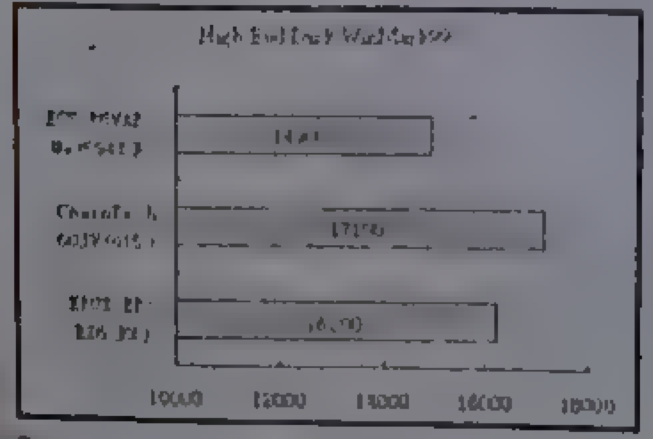
(图－04)



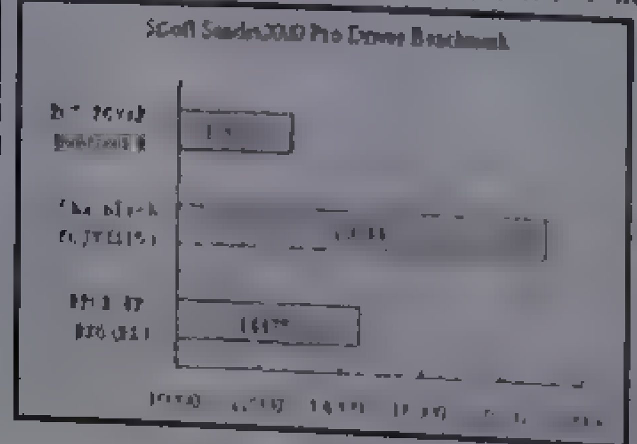
(图－05)

[磁盘性能测试]

在测试磁盘性能时，我提醒各位：一定要安装Intel的最新的Ultra ATA驱动，这个驱动可以在http://www.intel.com下载。i815不仅简单依靠Win98SE自带驱动就能完全发挥作用。另外，测试的时候，由于BX芯片组不支持ATA66，所以我们选择搭配一片Promise DMA66卡，使其能将金钻硬盘的DMA66性能完全发挥（图－06)(图－07)



(图－06)



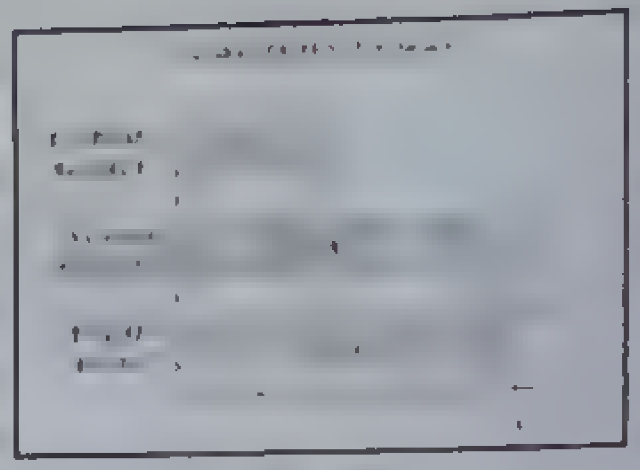
(图－07)

不测试不知道，VIA炫耀的DMA66原来如此不济。Promise卡用了新驱动和BIOS以后获得了比694X好得多的磁盘性能；至于i815的表现，我想大家都会非常满意——只不过，你用i815的时千万别偷懒，一定要安装Ultra ATA驱动

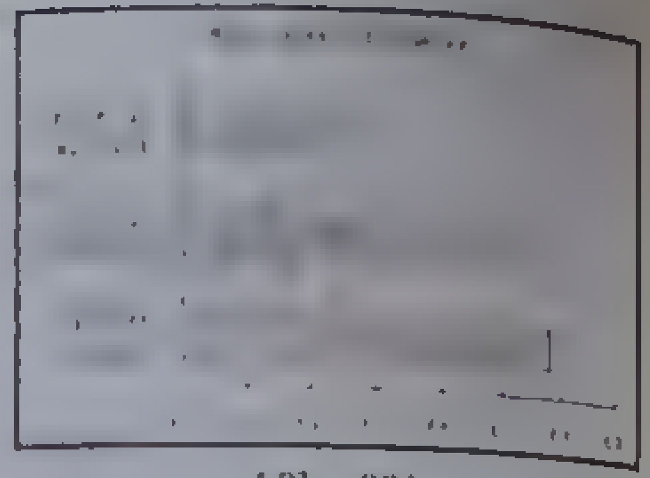
[游戏的测试]

游戏测试我选择了受众广泛的两个游戏《QUAKE Ⅲ ARENA》和《MDK2》，同时这两个游戏也是对电脑系统要求最苛刻的代表之一

为什么要使用640×480象素的分辨率测试？因为测试的目标是主板（或者CPU)，而不是显卡，所以测试中要体现出被测产品的差异，就不要让其它配件成为瓶颈或干扰项目(比如显卡)。所以大家普遍采用低分辨率测试CPU和主板的性能。(图－08)(图－09)



(图－08)



(图－09)

测试结果：BX比i815稍好些许，i815比694X略好，但并不能因此说i815游戏性能不如BX。为什么？很简单，BX在CPU工作在133MHz时，AGP工作频率是89MHz（非标准)。而此时i815的AGP工作在标准的66MHz。这样条件下BX体现出微弱优势，不能由此否定i815的表现。所以说，i815的游戏性能（或说是对显卡的发挥）是相当优秀的，至少不次于目前任何一款主板芯片组

题外话：TNT2 Pro使用最新的雷管Ⅱ驱动，在BX主板上用133MHz外频，玩游戏经常死机。最大的原因就是89MHz的AGP总线太高了，另外也包括驱动的问题

[测试结论]

通过对i815芯片组的认真测试，我们对i815有了比较深的认识。无论是i815带来的表面技术改进还是实际性能表现，i815都相当让人满意（或许这种满意更多是建立在原来对Intel一次次失望的基础上)。任何犹豫不决的主板购买者都可以去购买i815。测试证明，它用起来很让人放心，除了不支持大于512MB内存以外，其它性能都大于或至少等于BX的表现。至于i815E，它和i815最大的不同还是磁盘方面，它能提供对性能更好的ATA100的支持。

目前，真正批量上市的i815主板并不多，承启60JV的测试更重要的是让我们去了解i815芯片组，我们无法直接去评价60JV优劣，毕竟缺乏同类产品的对比。虽然60JV的外貌少了点，但主板稳定性及易用性很不错，使用了一个多星期，无论是Window98SE还是Windows2000，都没有出现任何问题，和BX不同，由于它真正支持PC133标准，所以心里感觉格外舒服

我们对i815测试得到的结论是肯定的：i815很优秀，已经具备了在DIY领域全面替代BX的条件。

微星 K7T Pro 与 AMD SocketA CPU 测试

■文/李想

AMD的Athlon凭借优秀的性能结构，如今在中高端市场上已经基本能和Intel的CPU平起平坐。但AMD Athlon在L2 Cache方面依然采用与CPU内核分离的架构，随着CPU频率不断增加，性能提升也就越不明显——L2 Cache为1/2的CPU频率，甚至是1/3。比如Athlon从750MHz的产品开始，就引入2/5的大差距分频方式，这进一步导致采用同步L2 Cache PentiumⅢ与Athlon之间差距的加大。L2 Cache的效率对高频率CPU格外重要。

在Coppermine PentiumⅢ中，尽管L2 Cache容量从512KB减少为256KB，但L2 Cache却能够和CPU内核同步，所以它在性能方面反而提高了。L2 Cache是一种高速存储器，任务是为处理器存储完成制定操作所需要的数据。大部分处理器都拥有两类Cache：L1和L2(也就是我们众所周知的1级和2级)。

AMD如何迎击这些Coppermine PentiumⅢ和采用同样技术的新Celeron处理器呢？我们即将测试Socket A的新Athlon和Duron就是AMD的新"武器"。

[新Athlon和Duron]

新款Athlon采用全新的Socket A结果，在此之前大家都喜欢称它为ThunderBird(雷鸟)，不过当你看见实物时，自然会改变这种叫法。新Athlon改进最大的地方，除了表面上的结构，最重要的当然就是L2 Cache的改进了。(图－01)

(图－01：新的Athlon处理器)

新Athlon的L2 Cache带宽将比旧式增加3倍，Cache潜伏期也将因此缩短。因为L2 Cache整合于处理器内核以后，处理器获取所需数据的时间间隔将比访问外部芯片更短。它的L2 Cache是16路组结合（16Way Set Associative）——8倍于旧式Athlon。尽管L2 Cache的容量从512KB减到了256KB，但性能却有很大提高。

AMD的Duron处理器主要面对低端处理器市场，针对竞争对手就是Intel抢先推出的同档处理器产品——新Celeron处理器。Duron处理器最初在速度上有600、650和700MHz，而Intel新Celeron处理器的速度虽然已经提高到了667MHz，但我们在市面上最高只能见到600MHz的款型。高端市场：AMD新Athlon处理器则已经推出了700、750、800、850、900、950和1000MHz，总共7款产品。

Duron处理器采用0.18微米制造工艺，芯片内部电路之间铝搭桥连接，制造于AMD在美国德州的奥斯丁Fab25工厂，铝制程的新Athlon处理器也是在这里制造的。和AMD新Athlon处理器一样，Duron也采用了Socket A封装形式（462针脚)。AMD之所以采用SocketA封装形式的原因在于制造成本较低，适用范围灵活，另外Duron的最大对手就是Intel Socket 370封装形式的新Celeron处理器。(图－02)

Duron处理器100平方毫米的芯片内集成了2千5百万个晶体管，而新Athlon处理器则是在120平方毫米的芯片内部集成了3千7百万个晶体管。Duron处理器具有1.65V的工作电压和25A的工作电流，总功率为41W，这已经是Celeron 600处理器18W功率的两倍多了，不过比起新Athlon处理器79W的大功率来说，仍然是小巫见大巫。

Duron处理器内核大部分设计源自于新Athlon处理器，而非先前大家推测的Athlon改进内核。Duron内核集成全速64KB的一级数据缓存和64KB的一级指令缓存，二者构成了Duron处理器128KB庞大的一级缓存，而二级

(图－02：AMD Duron处理器)

缓存只有区区64KB。内核结构采用了3条各自独立的整数管线、3条各自独立的地址计算管线以及全管线化的乱序3路浮点引擎。在硅芯片的电路设计和蚀刻方面，Duron和新Athlon也有所不同，但是站在最终用户的角度来看，Duron和新Athlon内核在功能上基本一致。

相比之下，Intel新Celeron处理器的一级缓存由16KB的数据缓存和16KB的指令缓存构成。Duron处理器一级缓存的暴增使得处理器性能大为增加，当然大容量一级缓存也很可能是Duron巨大耗电量的"罪魁祸首"。

Duron比Intel新Celeron最大的优势当然就是外频。Duron采用100MHz的外频(200MHz前端总线)，而新Celeron则采用性能差得多的66MHz总线，凭借这一点，Duron已经完全占据了上风。

[微星 K7T Pro主板]

对于新Athlon和Duron而言，你需要一块Socket 462(也就是众所周知的Socket－A插座）主板才能够顺利使用。对于OEM厂商，AMD计划为他们专门推出ThunderBird的Slot－A版本，但是这种型号不会出现于正规零售渠道。

假如你希望在KX－133或者AMD－750主板上安装新Athlon和Duron，请现在就打消这个念头。对于当前Athlon用户来说，有一件事情也许是难以接受的：没有任何一家制造商打算制造一块Socket A to Slot A转接卡。

硬件兵工厂

为了让新 Athlon 内核[illegible]，AMD 推荐使用基于 VIA KT133 芯片组(VT8363 北桥 + 686A 南桥)的主板。KT133 提供了与 KX133 相同的基本功能，但 KT133 是专门为新 Athlon 内核及其廉价版本 Duron 而设计的。

(图-03:采用 KT133 芯片组的微星 K7T Pro)

微星科技的 K7T Pro 是最早出现的基于 VIA KT133 芯片组的主板。从 KT133 芯片组角度来看，它可以算是 Athlon 出世以来最成功的芯片组。微星目前已经成为了世界上最大的 AMD CPU 配套主板制造商之一，这款 K7T Pro 表面上普普通通的主板，表现却是不俗，目前最新技术方面，除了 ATA100它无能为力外，其它该有的技术都做到了。(图-03)

微星 K7T Pro:

采用 VIA 最新 KT133 芯片组
全面支持 AMD Socket A 处理器
支持 200MHz 外频和 PC133 内存
支持 ATA33/66 硬盘
AGP4×/1个 CNR/3个 DIMM/6个 PCI
AC'97 软声卡

看见 K7T Pro 的时候，最吃惊的还要算是位于 CPU Socket 槽附近的滤波电容，竟然高达 4700 欧法(图-04)，有点吓人的感觉，看来 AMD 新 Socket A 的 CPU 功耗真是惊人。微星 K7T Pro 还提供了丰富的外频，最高达到了 160MHz，不过 AMD CPU 超频方面依然不太争气，无论是新 Athlon 还是 Duron，[illegible]，115MHz[illegible] K7T Pro [illegible]，没有出现任何问题，表现稳定。

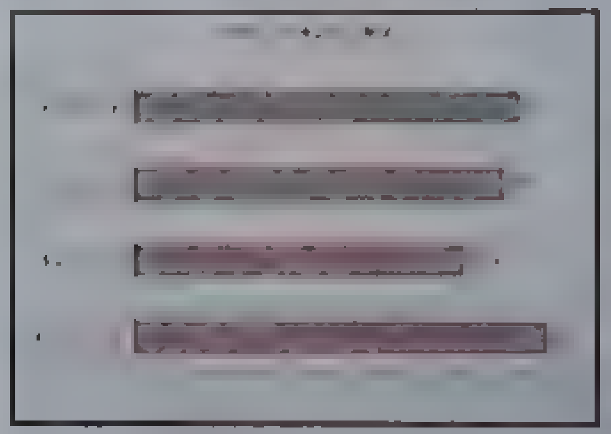
(图-04：微星 K7T Pro 主板上高达 4700 欧法的滤波电容)

[CPU 性能的测试]

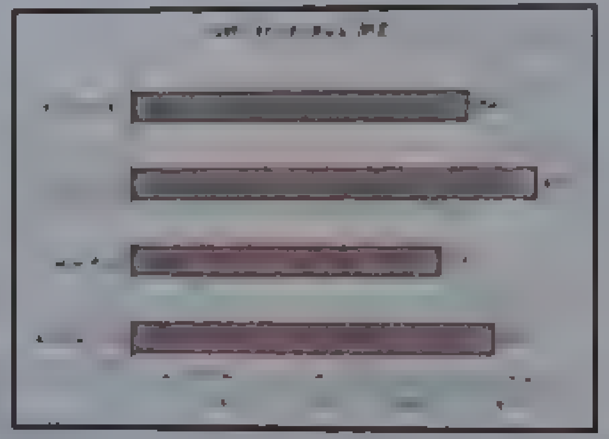
新 Athlon 能否超过 Coppermine 奔腾 III，Duron 是否能够击败 Celeron，这是大家最关心的。我们在测试中，选择了与 KT133 性能基本相同的，采用 694X 的微星 6309 进行对比测试。CPU 则使用了 AMD 新 Athlon 700 和 Duron 600，Intel 奔腾 III 667EB(133MHz 外频)和 Celeron 533A 超频到 800MHz

测试平台:
显卡:Matrox G400DH 32MB
内存:APACER PC133/CL-2
硬盘:Maxtor 金钻4代 15GB

[CPU 性能测试]



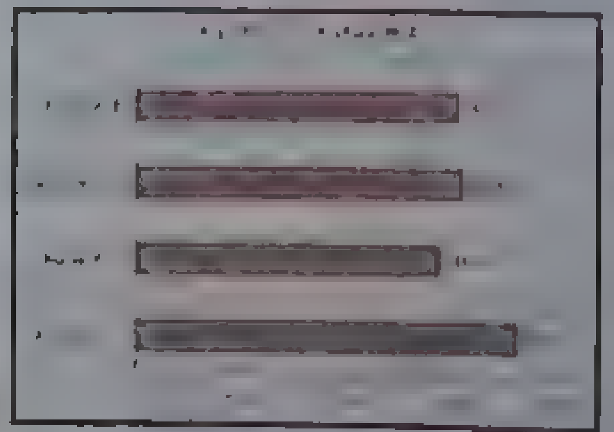
(图-05)



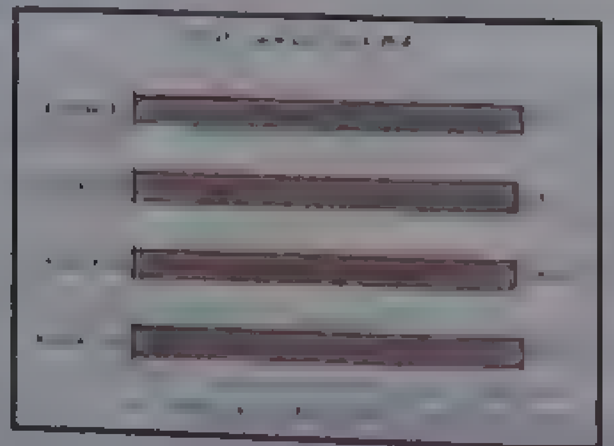
(图-06)

从 CPU 性能测试看，新 Athlon 应该和同频率 Coppermine 旗鼓相当，无论是新 Athlon 还是 Duron，都没有"超越"Intel CPU 的得分(图-05)(图-06)

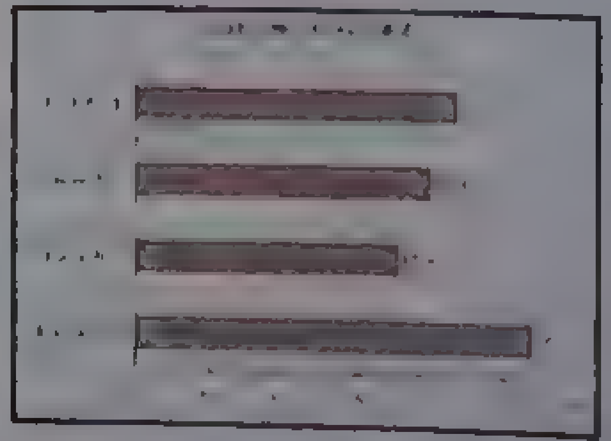
[磁盘性能测试]



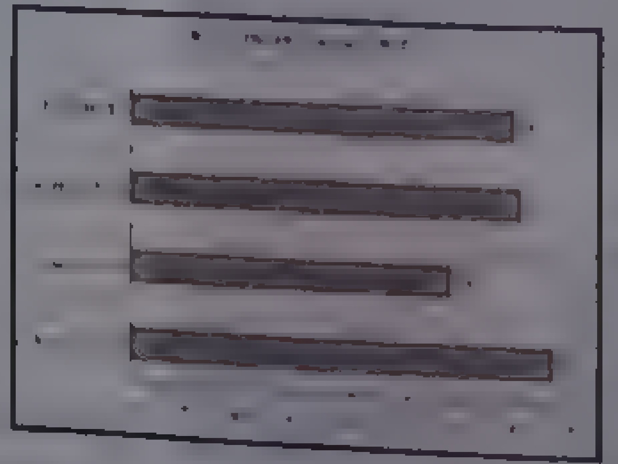
(图-05)



(图-06)



(图-05)



(图-06)

[illegible]，High-END DISK WinMark 测试[illegible]，新 Athlon 在这里表现[illegible]优势。由于 K7T Pro 相对比用微星 6309 提供 DMA66 功能的南桥芯片都为 686A，所以[illegible]。(图-07)(图-08)

[游戏的测试]

游戏方面，AMD 新 CPU 表现出一定优势，新 Athlon 有完全超越同频 Coppermine。在两者频率都是 200MHz 的情况下，Duron 600 的性能表现却和 Celeron 800 差距不大。考虑 Celeron 是以 66MHz 工作，性能确是比 Duron 差远了。(图-09)(图-10)

[结 论]

新 Athlon 和 Duron 表现让人满意，凭借同步 L2 Cache 表现出超越同频 Coppermine 的趋势，但优势并不明显。需要注意，Athlon 本身功耗和发热量都很大，从综合角度来讲，只能算和 Coppermine 的购买价值旗鼓相当。

Duron 虽然和"大哥哥"们比还稍显不足，但廉价的价格，100MHz 外频带来的高性能，让它变成了真正的"新 Celeron 杀手"。另外一方面，新 Celeron 超频能力越来越差，而且价格也没有优势。Duron 600 搭配 K7T Pro 主板的价格只有 1800 多元。价格低性能不低，值得向钱包不鼓的玩家强力推荐。

新 Athlon 和 Duron 都是超级发热大户，一般风扇完全无法满足，购买时一定要注意不要在散热风扇上省钱，更详细的散热方案，请看本期的其他相关文章。

编者按：

本期刊出由"硅谷动力"网站提供的品牌电脑评测是一篇比较实用的力作。《家电》以往对品牌电脑的关注一直不高，主要是由于与 DIY 组装机相比，品牌机的性能价格比实在太低。但鉴于品牌电脑对购买者知识水平要求不高，易于上手，有比较全面的售后服务等特点，它还是能吸引相当多的初学者注意。在八款品牌机的介绍后，我们都额外附加了编辑对该机型的一些 DIY 意见。这些意见主要基于对 3D 游戏等多媒体应用方面的考量，而向购买者提出的。当您使用品牌电脑一段时间后，可以从这些附加意见上着手进行升级。

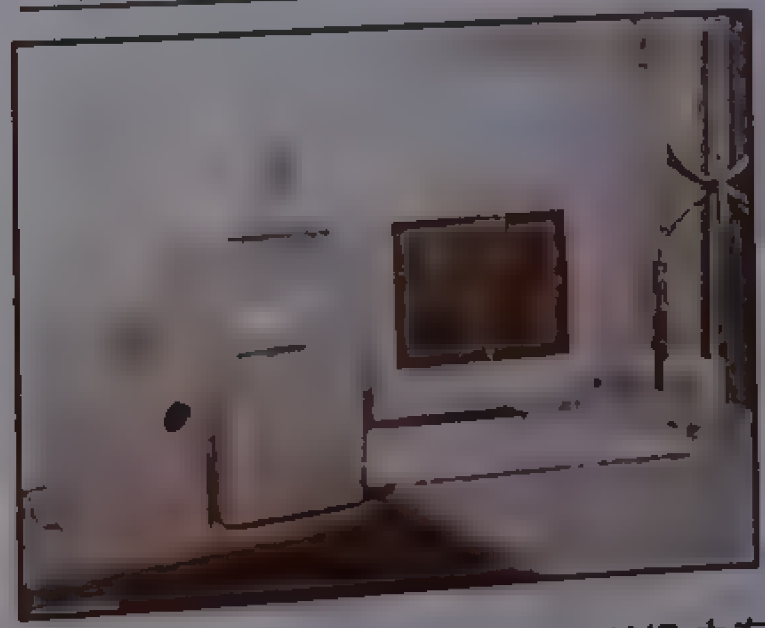
八款品牌电脑暑期评测

■文/硅谷动力

悠长火热的暑期已经来临。不少学子在经历了"胜利大逃亡"之后，都期待着能在此时拥有一套心爱的电脑。而对于众家品牌电脑厂商而言，每年的这几个月份，更会不遗余力地推出新款产品。

现在，厂商们在增进家用电脑性能和功能的同时，个性化和网络化则成为今年家用电脑的新卖点。"因特网电脑"、"卡通电脑"……这样吸引不同用户群的产品层出不穷，它们强烈的时代气息，时尚化的外观，为中国家庭用户提供了更丰富的选择空间。国内联想、方正、TCL、清华同方、七喜和国外的 IBM、HP 等著名 PC 厂商都在近期推出了具备上述特点的家用电脑。在这些琳琅满目的电脑精品面前，哪些是适合您需求的产品呢？"硅谷动力"的全面评测力争为您提供一个详尽的购买参考。(表-01)(表-02)

七喜-快乐 5000



简要配置: Pentium Ⅲ 600MHz/128MB 内存/15GB 硬盘/TNT2 M64 显卡/56K MODEM/15 英寸显示器。
参考价格: 人民币 8980 元。
优　　点: 整机性能出色，音频效果较好。
缺　　点: 显示器性能一般，价格稍高。

七喜-快乐 5000 的市场定位不是高端产品，而是面向主流家用机市场，它的设计宗旨是"够用+好用"。所以这款机器的 CPU 只是采用 Pentium Ⅲ 600EB，并没有盲目攀高。但如果有人认为它的性能比较低，那就大错特错了。在性能测试中，它的突出表现令我们惊诧：体现整机性能的 Business Winstone 99；体现多媒体性能的 Content Creation Winstone 2000；测试图形子系统的 Business Graphics WinMark 99 和磁盘子系统的 Business Disk WinMark 99 这 4 项性能测试中，它超越了所有采用 Pentium Ⅲ 667 的机型，独占鳌头。

其实让我们仔细地看一下这款机器的内部配置，就不难理解为什么它表现如此出色。128MB 的内存使整机性能大幅提升，再加上 15GB 希捷 7200 转/分的 UDMA66 硬盘和 nVIDIA VIVA TNT2 M64 显卡，这些都让它如虎添翼。但是令人稍感遗憾的是快乐 5000 的 CD-ROM 子系统在测试中表现一般，CD-ROM WinMark 99 得分偏低。看来想要做到十全十美比较困难。

快乐 5000 采用 15 英寸显示器，点距为 0.28mm，最大分辨率为 1024×768 象素。该机的摩托罗拉 SM56 声卡，配以 4.1 环绕音箱，可以创建出一个家庭影院系统，并且在音场上有出色表现，坐在它面前玩一把《极品飞车》，绝对是一种享受。

送测的机器整体为白色，配以几点天蓝的按钮，虽非雍容，却也清丽。面板上除了电源开关按钮外，还提供了 RESET 和休眠按钮，使用起来非常方便。拆开机箱，可以看到它的内部非常宽敞，因而散热方面没有问题。特别值得称道的是它的内部走线非常整齐，显出大家风范。快乐 5000 为用户留下了极大的扩展空间，除了已经使用的插槽外，还剩余两个 PCI、两个 ISA 以及两个内存插槽可用。此外，它还有 3 个未使用的电源接头。看来，将来升级机器或是购置什么新家当大可

表－01：八款参测家用电脑配置一览表

厂商名称	七喜	同方	方正	联想	TCL	IBM	IBM	惠普
产品型号	快乐5000	真爱2000G	飞越85XO	同禧500W	银佳6000A	Aptiva 2178-85c	Aptiva 2194-63C	Pavilion 8609
厂商报价	8980元	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	13380元
主机结构	ATX	ATX	MicroATX	MicroATX	FlexATX	ATX	ATX	ATX
处理器	PⅢ600EB	PⅢ667EB	PⅢ667	PⅢ667	[illegible]	[illegible]	PⅢ667	PⅢ600E
主板厂商	钻石	[illegible]	[illegible]	QDI	[illegible]	OEM主板	OEM主板	OEM主板
主板型号	CA61	GA-6VXE7+	GA-6WMMC7-1	P61810	P6SEP-FE	N/A	N/A	N/A
主板芯片组	VIA 693A	VIA 693A	Intel 810e	Intel 810e	SiS 630	VIA 693A	Intel 810e	VIA 693A
内存(标配/最大/类型)	128MB/SDRAM	128MB SDRAM	64MB/768MB SDRAM	64MB/SDRAM	64MB/1GB SDRAM	128MB SDRAM	64MB/SDRAM	64MB/SDRAM
硬盘品牌	Seagate	Seagate	Maxtor	Seagate	Seagate	Maxtor	Maxtor	Quantum
硬盘型号	ST315323A	ST325323A	91021U2	ST310212A	315323A	52049U4	91531U3	Fireball
硬盘容量	15GB	15GB	10.2GB	10.2GB	15GB	20GB	15GB	15GB
硬盘接口	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
光驱品牌	ATAPI	ACER	[illegible]	LG	LITE-ON	LG	LG	TEAC
光驱型号	ATAPI40	640V-129	406D	CRD-8400B	LTN403I	DVD-ROM DRD8080B	DVD-ROM DRD8080B	CD-W54E
光驱速度/类型	40×	40×	40×	40×	40×	8×DVD	8×DVD	4×写/32×读 CD-RW
光驱接口	IDE	E-IDE	E-IDE	E-IDE	E-IDE	E-IDE	E-IDE	E-IDE
显卡品牌/型号	nVIDIA	[illegible]/CM64A	Intel 810e	Intel 810e	SiS630(主板集成)	nVIDIA	Intel 810e	ASUS
显存容量	32MB	16MB	从内存中按需分出最大8MB	从内存中按需分出最大8MB	从内存中分出	32MB	从内存中按需分出最大8MB	8MB
显存类型	SDRAM	SDRAM	SDRAM	SDRAM	SDRAM	SDRAM	SDRAM	SDRAM
图形芯片	TNT2 M64	TNT2 M64	I754	I754	SiS630	TNT2 M64	I754	TNT2 Vanta
视频接口	□	□	□	□	□	□	□	□
S-Video	□	□	□	□	□	□	□	□
显示器品牌	七喜	台达	[illegible]	LXH	TCL	IBM	IBM	HP
显示器型号	DD556	DB-7707A	FX569-FC	GJ5560	M1554DY	IBM 7331-42N	IBM 7331-42N	Pavilion M50
显示屏尺寸	15英寸	17英寸	15英寸	15英寸	15英寸	15英寸	15英寸	15英寸
声卡品牌/型号	AV-511	[illegible]	主板集成	主板集成	CMI8738/C3DX	ESS Allegro-1	Sound MAX	Vortex
声卡接口	PCI	PCI	PCI	PCI	主板集成	集成	集成	PCI
音频芯片	CMI8738	CMI8738	Sound MAX	Crystal	CMI8738/C3DX	ESS Allegro-1	ESS	Au5810
DVD支持	■	■	■	■	■	■	■	■
MPEG Ⅱ支持(硬件或软件)	■	■	■	■	■	■	■	■
音箱	SPS-838(4音箱+1低音炮)	[illegible]6923(2音箱+1低音炮)	机体内置多媒体音箱	机体内置多媒体音箱	银佳多媒体音箱(2音箱)	IBM多媒体音箱(2音箱)	IBM多媒体音箱(2音箱)	HP Polk Audio F
线路输入/输出	■/■	■/■	■/■	■/■	■/■	■/■	■/■	■/■
麦克风输入/耳机	■/■	■/■	■/■	■/■	■/□	■/■	■/■	■/■

(上表未完,转下页)

(接上表)

厂商名称	七喜	同方	方正	联想	TCL	IBM	IBM	惠普
MODEM品牌型号	[illegible]	[illegible]	PCTEL/MP56A	朗讯 Win Modem	HSP56	Conexant	Conexant	MSP3880-U
MODEM速度	56Kbps	56Kbps	56Kbps	56Kbps	56Kbps	56Kbps	56Kbps	56Kbps
内存插槽	3	3	2	2	2	2	2	3
扩展总线槽(PCI/ISA)	4/3	5/2	3/0	3/0	2/0	3/0	3/0	5/1
前置驱动器架(5.25/3.5英寸)	2/1	4/0	2/1	2/1	1/1	2/1	3/1	3/1
内置驱动器架(5.25/3.5英寸)	1/0	0/3	0/1	0/0	0/2	1/0	0/0	1/0
串口/并口数量	2/1	2/1	1/1	1/1	1/1	2/1	1/1	2/1
鼠标接口	PS/2	PS/2	PS/2	USB	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2
USB接口数量	2	2	6	3	2	2	2	2
键盘类型	104键标准键盘	104键标准键盘	104键标准键盘	联想同禧网特网键盘	104键标准键盘	Internet键盘	Internet键盘	Internet键盘
键盘接口	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2
预装操作系统和软件	仅预装PWin98SE	PWin98SE	仅预装PWin98SE	PWin98SE	PWin98SE	PWin98SE	PWin98SE	PWin98SE
保修期(请详细注明各零部件保修期)	三年(鼠标、键盘等易损件一年保换,三年保修)	重要部件三年免费保修(CPU/板卡/内存/硬盘/电源/软驱/显示器);其余部件免费保修一年(鼠标、键盘、光驱、音箱、耳机、麦克风、游戏柄等)	三年:显示器、主板、内存、微处理器、硬盘、软驱、电源、显示卡。一年:鼠标、键盘、光驱、声卡、Modem等	三年:显示器、主板、内存、微处理器、硬盘、软驱、电源、卡类。一年:鼠标、键盘、光驱、耳麦	一年免费保修(CPU/板卡/内存/硬盘/电源/软驱/显示器/鼠标、键盘、光驱、音箱、电源等)第二、三年收取部件成本费和服务费。	三年	三年	第一年保修所有零件。2~3年保修主板、CPU、内存、硬盘、软驱、电源和显示器。第一年部分地区上门服务。

注:■表示有 □表示无

本次接受评测的8款机型分为两个档次,其中IBM Aptiva 2178－85c和HP的Pavilion 8609为高档机型,价格在12000元以上,其余均属中档,分别为七喜快乐5000、清华同方真爱2000G,方正飞越85XO、联想同禧500W、TCL银佳6000A、IBM Aptiva 2194－63C

不必担心插槽和电源接头资源紧张了。

快乐5000随机软件非常丰富:《超级解霸5.5》、《金山词霸》(迷你版)、《智能五笔》、《讯凌赢讯通》、《网络特快》、《地球村2.1 Plus》、《PICQ网络寻呼机》、《极品飞猫》和《PC－Cillin 98》,这些都是很实用的工具

快乐5000市场定价8980元,与同类产品相比较价格稍高点,但考虑到整机性能上的出色表现,快乐5000还是一款性价比出色的机器。

编者:

快乐5000采用芯片组为VIA 693A的主板,这将使其整体兼容性和效能表现较采用VIA 694X和440BX的其他产品有不小差距;摩托罗拉的声卡属于非主流产品;剩余的总线扩展槽中居然还包括"两条"ISA,相当浪费;TNT2 M64的64bit带宽在3D游戏上会大打折扣。建议升级时首先考虑更换128bit的显卡,比如目前物美价廉的16MB版本TNT2 PRO;其次考虑更换主流声卡;最后升级主板。

清华同方真爱2000G

简要配置: Pentium Ⅲ 667MHz/128MB内存/15GB硬盘/TNT2 M64显卡/56K MODEM/手写板/耳麦/低音炮+音箱/17英寸显示器。

参考价格: 人民币9988元。

优　　点: 整体性能稳定,预装及附送软件丰富,周边设备多。

缺　　点: 主机体积大,外形设计一般。

清华同方的真爱2000G被我们从包装箱中拿出时,第一个感觉就是它硕大的机身,在此次参加评测的计算机中算是大个子。

表－02：性能测试一览表

产品名称	[illegible]	清华同方	方正	联想	TCL	IBM	IBM	惠普
产品型号	快乐 5000	真爱 2000G	飞越 85X0	[illegible]	[illegible]	Aptiva 2178－85	Aptiva 2194－63	Pavilion 8609
Business Winstone 99	25.9	25.6	21.1	21.7	17.1	31.3	21.1	21.7
CC Winstone 2000	21.2	20.6	20.3	19.7	N/A	28.6	20.2	19.1
Business Graphics WinMark 99	153	150	93	117	54	256	100	141
Business Disk WinMark 99	4260	3193	3720	2817	2867	7177	3077	2830
Disk Access Time	17.6	17.7	15.2	17.3	17.5	13.4	15.4	13.8
Disk Transfer Rate：Beginning	23633	18700	25367	23667	17333	20933	25433	22500
Disk Transfer Rate：End	15167	17400	18533	18867	17400	21167	18400	16300
Disk CPU Utilization	2.5	1.4	2.3	2.6	5.9	1.8	1.2	13.2
CD－ROM WinMark 99	1163	1733	1620	1770	1727	1657	1653	1413
Transfer Rate：Inside	2630	2967	2597	2707	2790	2727	2710	2307
Transfer Rate：Outside	3167	5737	5540	6083	5450	6200	6207	4470
Access Time	106.7	83.4	82.8	72.6	71.8	80.7	82.6	89.2
CPU Utilization	1.8	1.7	1.5	1.7	5.9	1.3	1.5	1.94
DVD Transfer Rate：Inside	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	5390	5360	N/A
DVD Transfer Rate：Outside	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	6870	10600	N/A
DVD Access Time	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	127.3	127.0	N/A
DVD CPU Utilization	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	1.2	1.3	N/A
CPU Mark 99	52.9	55.9	57.6	55.6	47.3	68.8	56.8	50.6
FPU WinMark	3220	3520	3543	3563	3430	4200	3540	3200
3D WinBench 99	409	535	315	407	439	728	287	179
3D MAX 2000	1268	1465	N/A	N/A	771	2027	N/A	1562
QUAKE Ⅲ ARENA	17.50	28.40	21.90	25.30	11.40	28.30	20.07	27.40
Final Reality 1.01	4.21	4.22	5.24	5.01	4.56	4.81	5.08	4.19

注：IBM Aptiva 2178－85o 和惠普 Pavilion 8609 的价格在 12000 元以上，为高档机型，其得分不参与中档机型比较。

这主要因为它采用了 ATX 结构主板和机箱，并在其金属机壳外覆盖了塑料层。这种传统设计反映出厂商稳重的设计风格。

真爱 2000G 在此次评测中各项性能指标都有稳定表现。大部分测试项都达到或超过平均值，其中在 3D WinBench 99、3D MAX 2000 和 QUAKE Ⅲ 的测试中取得了最高分，同时在 Business Winstone 99、Content Creation Winstone 2000、Business Graphics WinMark99、CD－ROM WinMark99 以及 CPU Mark 99 中取得了第 2 的好成绩。这主要归功于清华同方走精品路线，选用高性能、高稳定的板卡，给用户以安全、放心的使用环境。不过真爱 2000G 采用希捷 5400 转/分的硬盘，所以在磁盘性能测试中，寻道时间和传输速率的成绩偏低。

在此次功能评测中，真爱 2000G 同样取得了好成绩。在同档次计算机中名列第一，这归功于完善的设计，具有良好的扩展能力。TNT2 M64(16MB)显卡、128MB 内存、丰富的软件以及 17 英寸显示器（真爱 2000G 是此次送测的唯一一台标配17 英寸显示器的电脑）等多方面因素，使得真爱 2000G 取得较高的成绩。真爱 2000G 随机预装和赠送多种软件，从教育、娱乐、居家理财、文字处理、游戏和通讯等多方面提供了完备的解决方案。"水木清华"导航系统让人们更好地利用由清华同方所提供的软件，把电脑当作真正的生活、学习必不可少的伙伴来看待

在评测中工程师也发现，与其它品牌家用计算机相比，真爱 2000G 似乎缺少更人性化的设计。任何事物都带有双重性，真爱 2000G 稳重的设计和强大的扩展功能，使得它的主机体积颇大，这给住房条件紧张的家庭增加了空间压力。另外在机箱内部的细节设计和工艺上似乎还应该再下功夫，让人们真正体会到源自我国著名高等学府的计算机产品所具备的不俗品质

总的来说真爱 2000G 是一台性价比相当不错的产品，只要不嫌它体积大，真爱 2000G 将是一个理想的选择

编者：

真爱 2000G 的系统瓶颈也将出现在主板、显卡和声卡上，技嘉主板随好，奈何 VIA 693A 的芯片组表现平平；16MB 的 TNT2 M64 是对用户比较务实的体现（32MB 的 M64 除了让你多掏钱外，性能不会有什么改观）；高品声卡大致也可归于"杂牌"类，所用芯片也很一般。用户未来升级可以从上述三方面着手 DIY。

方正飞越 85X0

基本配置：Pentium Ⅲ 667MHz/64MB 内存/10.2GB 硬盘/i754 集成显卡/56K MODEM/个性化底座（含 4 口 USB HUB）/15 英寸显示器。

参考价格：人民币 7999 元。

优点：系统扩展性较好，价格有竞争力。

缺点：机箱内部零部件优化欠缺一些。

方正飞越 85X0 外壳为光面靛青色，顺应时代潮流，而双层机箱和颇具特色的 USB 底座都显出厂家的良苦用心，底座一方面支托主机箱并给机箱一个自由水平旋转的空间，为用户真正全方位工作带来方便；另一方面，多媒体音箱并没有外置，也没有放到主机箱中，而是内嵌在这个底座里，这种设计节省用户空间，同时也给主机箱内部扩展和散热提供了较大余地。给工程师留下深刻印象的则是底座中还集成了一个 4 口 USB HUB。USB 接口技术是新世纪电脑发展的一个趋势，它带来了众多优势，摆脱传统 PC 连接方式的诸多弊端。方正这一富有时代感的设计（尤其是在这个价位上），为用户带来了更灵活的扩展性，令用户无需识别各部件专业接口就可以轻松连接和安装更多的外部设备，并且避免了主机资源分配困难和冲突，普通用户也能轻松调试

方正飞越 85X0 内部结构紧凑，空间利用率高，只是导线排列不够规整，使本来较小的内部空间显得有些凌乱。它采用技嘉 GA－6WMMC7－E MicroATX 主板，芯片组为 Intel 810e。显卡和声卡全部集成于主板上，显示内存要从系统内存中动态分配，最大可以到 8MB。经过可重复的性能测试，这款机器有 3 项得分名列榜首：Business Disk WinMark 99 中的 Disk Access Time、CD－ROM WinMark 99 中的 CPU Utilization 和 Final Reality 1.01。总的说来，方正飞越 85XO 的性能在参评机器中处于中上等水平。该机所标配显示器为 15 英寸，在 1024×768 象素的分辨率下，刷新频率仅能上到 60Hz。

方正飞越 85X0 提供了场景化用户界面"方正网络通"。它提供多种网络应用，模拟了一个太空城，通过地面太空舱实现本地资源调用——这其中包括捆绑软件和常用系统资源，而天空中的飞行物象征着飞人网络世界。"方正网络通"通俗易懂，很适合普通家庭用户，轻松点击就可以实现相应的操作功能，包括拨号上网、网络浏览、家政管理、教育和娱乐等。初级用户通过它可以在轻松自然的环境下逐步学会操作使用电脑。此款机器还为用户提供了 101 网校的学习机会，天网在线股票分析系统和财智家庭理财系统。

方正飞越 85X0 价格为 7999 元。保修期是分别处理的，主要零部件为 3 年，一般零部件为 1 年，并且提供网上在线支持和电话支持。该公司支持电话很好拨打，解答问题也很热情、充分，能够让用户放心。

方正飞越 85X0 性能较好，价格具有竞争力。

编者：

在整合芯片组中，i810e 是性价比出色的选择。作为一般家庭应用（学习、简单娱乐和上网），方正这样的整机搭配很合理。作为 3D 游戏玩家而言，除去集成的主板外，硬盘和内存是这款品牌机的瓶颈：10.2GB 的硬盘容量绝对不够用；64MB 的标配内存也就凑合够启动 Win98 系统，玩高端 3D 游戏就免谈。对 i810e 主板未来升级是个复杂问题，涉及到挑选新显卡和声卡，这里不做评论。比较可行的方案是在购机一段时间后，先升级硬盘和内存——特别是内存，否则简直是虐待 PⅢ667。

联想同禧 500W

基本配置：Pentium Ⅲ 667MHz/64MB 内存/10.2GB 硬盘/i754 集成显卡/56K MODEM/因特网键盘（含手写板）/15 英寸显示器

参考价格：人民币 8699 元

优　　点：因特网接入简单、操作方便易用，整机性价比较好。

缺　　点：机箱内部的维护稍显不便。

联想同禧 500W 是一款定位于性能价格比较高的经济型因特网电脑。从外观看，该机采用稳重宝蝶蓝为主色调，配以中明

硬件兵工厂

度灰色，因而保持了联想家用机[illegible]的特点。主机简洁明快，现代[illegible]、指示灯及按键巧妙地表现了出来，增强了[illegible]。在主机上方设置了一个方便用户[illegible]的提手，提手凹下去的部分也可以放置[illegible]物品，如[illegible]。

同禧 500W 最大的一个特点就是采用了联想自己的 USB 因特网键盘，[illegible]设计构思，在易用性和功能上有比较独特的地方，满足了用户多方面要求。首先，在键盘的右上部分是因特网控制中心，通过 3 个因特网功能键（因特网、在线服务和电子邮件）和一个"网际飞梭"（用于进入因特网和选择频道），提供全面的因特网管理功能，用户无需精通电脑，也可以轻松上网冲浪。同时联想为购买同禧 500W 的用户提供了免费半年的中国电信 163 账号，体现了联想集团的实力。其次，在键盘中整合了手写板并备有手写笔槽，提供实用的手写功能，有效帮助用户摆脱中文输入的烦恼，而且节省了空间。最后，键盘提供了一个 USB 接口，方便用户连接数码相机和 MP3 播放器等移动型 USB 设备，提供了较好的扩展能力。此外这个独特的键盘还有"幸福之家"、"媒体播放"、"手写"、"字处理"和"输入法"等常规功能键

同禧 500W 由于采用 MicroATX 系统结构，整体显得小巧而紧凑。由于机箱较小，内部零部件较多，加上设计内置的音箱，使得空间较为狭窄，维护和更换配件时稍显不便。其主板为 QDI P61810，采用 Intel 810e 芯片组，声卡及显卡集成于主板之上，显存最大为 8MB。从性能测试得分来看，此款机器的各个子系统都很均匀，尤其是 Business Graphics WinMark99 的得分是 117，显现出了较高的显示和图形处理能力。但 15 英寸的显示器在 1024×768 象素分辨率的时，刷新率仅为 60Hz，屏幕有闪烁感，因此建议用户使用 800×600 象素的显示分辨率

与以往联想家用机一样，同禧 500W 为用户提供"幸福之家"易用导向软件，它保留前一版"幸福之家"亲切友善的场景式家居环境，并引进了先进的实时三维技术，看上去更加贴近真实生活，同时将原有的家庭学习、办公、娱乐、生活和网络等 5 大方面的功能进行了完善和丰富，更适应不同层次用户的全方位需求。电子版帮助中心和软硬件的双重防病毒设计也成为用户在日常使用和维护过程中的无忧保障。

联想同禧 500W 保修期为 3 年，鼠标、键盘、光驱等易损部件为一年，提供网上和电话服务，消除了用户在售后服务方面的疑虑，应该说这款家用机实用性不错，可以满足用户在办公、娱乐、上网等方面的需求

编者：

和前面的方正飞跃 85X0 比，硬件配置两者几乎没有差别，对于联想电脑价格高出来的 500 元，大概归结到周边设备更人性化的改进上。总之，这样的电脑，您还是只用来办公、家政和上网吧。

TCL 银佳 6000A

基本配置：Pentium Ⅲ 667MHz/64MB 内存/15GB 硬盘/SiS 630 集成显卡/56K MODEM/耳麦/15 英寸显示器。

参考价格：人民币 8988 元

优　　点：色彩协调搭配，外观设计新颖时尚，3D 性能优于同档机型

缺　　点：主机扩展能力较弱，只有 1 年免费保修期。

银佳系列是 TCL 所推出的全新时尚家用电脑，从主机、显示器，到音箱、键盘和鼠标，全部采用银灰色与湖蓝协调搭配，在灯光照耀下泛出柔和的反光。无论放置在居室或客厅，都不失装点家居的功用。更有特色的是在主机顶部以及背面各设计了一个圆弧型提手，从侧面来看整体线条与前面板浑然一体，同时对于光驱与软驱的出口边缘也采用了曲线造型设计。可以看出 TCL 公司对于这款机型的整体设计确实费了一番心思，因而其外观在所有参测机器中显得精巧，别致而富于品味，令人耳目一新。

该机附带两张光盘：《天地人家——星光使者服务直通车》和《TCL 电脑网络助理》。前者为用户提供一些关于服务、基本操作以及简单故障的排除等相关支持；而后者则可以帮助新用户轻松进行上网配置及浏览。该机预装 Win98 中文 OEM 版并配有安装光盘

电脑采用 Pentium Ⅲ 667EB 的 CPU、64MB 的 PC100 内存、15GB 的希捷硬盘、40 倍速的光驱。主板采用精英 STP－FL，该主板为 SiS 630 芯片组，内部集成 SiS 300 显示芯片，可以在 BIOS 中设置主内存的一部分作为显存使用，缺省为分配 8MB；主板集成 MODEM 和 CMI8738 的声卡。主机拆装比较简便，只需卸掉两个螺丝就可将整个机箱从塑料外壳中抽出。与多数参测机型所不同，银佳 6000A 的机箱结构完全依照 Intel 对于 FlexATX 的规范所设计。Flex 既有紧凑、小巧，又有坚固、稳定的含义。在测试过程中我们也发现该机箱内部设计确实十分紧凑，各种部件安装井然有序，各种排线捆扎十分整齐，没有散落在外的线缆。但在追求小巧的同时便很难兼顾可扩充性，仅有的两个 PCI 槽分别被 MODEM 接口卡和光驱所遮挡，使用户无法对该机进行扩充。考虑到电脑在家庭中的日渐普及，多数用户为首次购机，对电脑了解和使用的熟练程度都尚待提高，因此进一步扩充的意愿并不强烈，现有功能已能基本满足需要。

[illegible]。该机硬盘与光驱的性能处于中游，但 CPU 占用率偏高，主要是 SiS 630 的 IDE 控制部分尚需优化[illegible]3D[illegible]。在采用一体化集成主板的机型中，银佳 6000A 是[illegible]能够运行 3D MAX 2000 的机型。该测试软件调用大量纹理贴图，对于视频性能要求较高，而使用 Intel 810e 集成显示芯片的机型则无法通过该项测试。同时该机在 3D 画面的显示效果上也要优于其他几款采用集成显示芯片主板的机型，并且其显卡视频回放能力也较出色。综合来看，该款机型应该更适合于经常运行游戏软件和娱乐的用户。

TCL 的该款机型确实贯彻了家用电脑家电化的设计思想，但通过和其他厂商同类产品进行比较，其定价略显偏高。值得称道的是，TCL 集团业已开通了 24 小时技术支持电话，这也是该公司雄厚实力的体现，更能免除用户的后顾之忧

编者：

说什么好呢？！您——用户——已经基本被厂家剥夺了升级的权利，这样的电脑，全当买给初学者练手用吧。如果以后一定要升级，那么先从主板开刀。

IBM Aptiva 2178－85C/2194－63C

简要配置：

Aptiva 2178－85C：Pentium Ⅲ 800MHz/128MB 内存/20GB 硬盘/TNT2 M64 显卡/8 速 DVD/56K MODEM/15 英寸显示器。

Aptiva 2194－63C：Pentium Ⅲ 667MHz/64MB 内存/15GB 硬盘/i754 显示芯片/8 速 DVD/56K MODEM/15 英寸显示器。

参考价格：

Aptiva 2178－85C：人民币 18800 元。

Aptiva 2194－63C：人民币 11900 元。

优　点：

Aptiva 2178－85C：性能优异，随机软件丰富。

Aptiva 2194－63C：显示器性能优异，机箱内部布局合理。

缺　点：

Aptiva 2178－85C：显示器尺寸偏小，价格较高。

Aptiva 2194－63C：价格偏高。

这两款机器的外型保持了 Aptiva 系列的风格，体积小，而极设计简单实用、不尚奢华，颜色有黑白两种，点缀以几点深蓝，独有一番素雅感觉

2178－85C 小巧的机身采用黑色时尚设计，它的躯体内有一颗强大的"心"——Intel Pentium Ⅲ 800。配以 128MB PC133 内存、20GB Maxtor 7200 转/分的 UDMA66 硬盘、32MB 显存的 Number Nine Pepper M32 显卡、8 速 LG DVD－ROM、

IBM Aptiva 2178－85C

IBM Aptiva 2194－63C

所有这些高档配置似乎注定了它的性能表现不凡。无论是在性能测试还是功能评测中，IBM Aptiva 2178－85C 都取得了骄人的成绩，它捧走了功能测试的金牌。在性能测试中，除了磁盘子系统得分处于中游外，其余项目均遥遥领先于对手。从该机不负众望的测试结果可以看出，用"出类拔萃"来形容这款机器并不过分。

虽然 15 英寸的显示器对于一般电脑用户来说也许足够，但对于这种档次的机器来说，显得有些不匹配。不过值得称赞的是这款显示器的显示带宽（显示分辨率与屏幕刷新率的乘积，单位 MHz）较高，在 1024×768 象素分辨率下享受 85Hz 的刷新率绝对没有问题。当然，如果用户嫌她"眼睛"小，IBM 公司还为其准备了 17 英寸的"大眼睛"，只是需要购买者再多加一些钱。

IBM Aptiva 2178－85C 配置的键盘上提供了音量控制按键和多个 CD 播放快捷键，可在收听 CD 或观看影碟时使用；在键盘上部有一排按键（包括 Internet、Internet Shopping、IBM Web Support 等），为用户在网上冲浪提供了便利。此外在使用者暂时离开又不想关机的情况下，利用键盘上提供的休眠按键可令机器迅速进入休眠状态。

很多人都有过这种经历，当您想打开机箱时，却一时找不到工具，只好望箱兴叹。85C 采用巨头螺钉固定机箱，操作者所做的只是用钥匙打开机箱后面的锁（如果已经配了挂锁的话），用手轻轻一拧，一切就全都搞定了。机箱内布局非常紧凑，且丝毫不显凌乱。电源、硬盘等部件都不是用螺丝固定，而是采用非常巧妙的固定结构，拆装极其方便。该机的散热系统也设计得十分巧妙，通过两个风扇和几片导流片形成了一个

硬件兵工厂

气旋，提高散热效率 我们[illegible]4小时[illegible]，机箱内的温升相当小

这款机型的随机软件非常丰富——《Access Aptiva》、《Aptiva Ware》、《Config Safe》、《IBM Voice》、《Mediamatics DVD-Express》、《Ring Central》、《PC Doctor for Windows》——差不多是IBM家用随机软件的全部家当了

相比之下，63C与85C的定位不同，它面向主流家用电脑市场，所以采用PentiumⅢ667MHz的CPU，内存为64MB，硬盘15GB，Intel 810e芯片组

从性能得分表数据我们可以看出，63C的表现处于中档机的中等水平，这种情况与该机硬件配置情况非常吻合。由于它的内存只有64MB的，而显示芯片又要动态分取一部分内存（最大8MB）用于显示输出，影响了它在对内存要求较高的Winstone 99和CC Winstone 2000测试中的结果，然而对于一般家庭应用，这种配置已经足够了。通过对比测试数据，我们可以发现，63C在游戏中的表现并不差，甚至在某些测试中还优于采用TNT2 M64显示卡的某些机型

63C采用与85C完全相同的15英寸显示器，63C的键盘与85C也相同，都是IBM Internet键盘，使用十分方便 打开63C的机箱，内部十分整洁，散热性能优良，与85C一样体现出了IBM的大家风范

63C预装的软件除了Win98第二版之外，还有《IBM ViaVoice》、《Mediamatics》、《PC－Doctor for Windows》等，虽然不是很多，但这几种软件运行稳定，CPU占用率低，与其它软件的兼容性也非常好，

这款机器的价格大约1万1千多元，同国内品牌相比，价格上不占优势。不过购买了IBM机器之后，蓝色快车的全国优质服务将免去用户的后顾之忧

编者：

电脑产品的性能和价格虽然不完成呈线性关系，但"一分钱一分货"还是很有道理的。Aptiva 2178－85C近两万元的价格保证了它关键部件的规格和品质都无庸质疑。未来的升级重点还是放在显卡和显示器上——M64和15寸的屏幕对于2万元的配置简直是暴殄天物。63C比较现实的升级还是先考虑扩充内存为好。

HP Pavilion 8609

基本配置：PⅢ600MHz/64MB内存/15GB硬盘/4写4重写32速读CD－RW/56K MODEM/TNT2 Vanta 8MB显卡/15英寸显示器。

参考售价：人民币13380元。

优　点：功能设计完善，音响效果好，外形设计独特

缺　点：价格偏高

[illegible]的Pavilion系列多媒体台式机是一个享有国际声誉的[illegible]品牌，此次8609时尚的色彩，精湛[illegible]的设计和出众的性能[illegible]

Pavilion 8609[illegible]了Pavilion一贯的设计风格 其主机外[illegible]，[illegible]有一透明黑色塑料，可打开的[illegible]是可扩充设备用的5.25寸前部驱动器支架，在机箱[illegible]上方上翻式盖板下有个USB接口和一个串口，这样用户可以很方便地连接外部设备。机箱顶部还有一个可以存放光盘的光盘盒，便于用户使用。8609的外形设计不仅十分精巧，而且机箱内部设计显示出一定功力：侧箱盖无需使用工具就可以拆下，方便维护。机箱内部的设计布局严谨、紧凑。为更好散热，在机箱内增加了一个导流罩以及大散热风扇，这一措施使机箱内部的热量能够更好散发，以保证整机运转稳定

从得分数据中我们可以看到8609在CPU为PⅢ600、内存为64MB的系统下由于采用TNT2 Vanta 8MB显存的显示卡，在3D图形方面有着不错的表现。充分说明了这是为家庭所设计，注重图形效果的家用计算机

HP Pavilion 8609给用户提供了完善的功能，在网络、视频、音响、教育和娱乐等方面都提供给用户相应的解决方案，使用户可以使用好电脑。8609给用户提供了精心设计的Internet多功能键盘，可以简单地利用键盘上的快捷键，完成诸如媒体播放、接入互联网、文档操作以及特定网页的浏览（如购物、搜索、门户等）。尤其值得一提的是键盘的快捷键采用中英文以及图标的标识方法，使各层次人群都可以很好地利用快捷键完成自己的需求。Pavilion 8609随机预装和赠送了大量软件，从应用软件、教育软件到娱乐软件一应俱全。8609还提供了完美的音频技术，采用A3D技术再加上出色的Polk Audio音箱，给人们带来身临其境的声音感受。

虽然Pavilion 8609给我们提供了如此之多的功能，但13380元的价格也并不算低。总体来说，Pavilion 8609适于那些[illegible]全方位[illegible]一个人[illegible]价格的用户选用

编者：

对于游戏玩家而言，HP这款机器的瓶颈在显卡、内存和显示器 Vanta的表现[illegible]，[illegible]相关文章已有很多，这里不多说 [illegible]于1万多元的价格，HP这套电脑搭配Vanta，套用台湾某广告词：不[illegible]！用Vanta已经是下限了，比这再差的话，这套HP电脑[illegible]了。内存无疑"至少"应该扩充到128MB 显示器采用17英寸对玩家是必需的

测试方法

在性能测试中，我们采用了被业界广泛接受的测试套件：《Winstone 99》v1.3、《Content Creation Winstone 2000》v1.0、《WinBench 99》v1.1、《CD WinBench 99》v1.1和《3D WinBench 99》v1.2，上述测试套件中除了《3D WinBench 99》v1.2外均为最新版本测试软件。由于《3D WinBench 2000》v1.0对于电脑硬件要求过高，导致在许多机器上无法运行，因此我们使用了它的上一代版本。玩游戏是家用机的一个重要应用，因此我们也使用了《QUAKE Ⅲ ARENA》、《3D MAX 2000》、《Final Reality》v1.01等考察被测机型运行游戏程序时的性能。在上述性能测试中，我们在每一台家用机中重新安装了英文Windows 98SE，加载了DirectX 7.0a，并且一致要求被测机型硬盘分区类型为FAT32，同时将C区大小定为整个硬盘容量减掉2GB。我们在每一次测试前整理硬盘碎片，然后重新启动操作系统，以避免大量磁盘碎片和各部件Cache中已存在的数据影响测试结果。我们还删除了每个系统不必要的驻留程序及实模式驱动程序，只留下Systray、Explorer和显示控制程序。为了确保测试数据的准确性和稳定性，我们对于每款机型进行至少3次基准测试，并且要求3次测试的得分误差小于5%，最后取3次测试结果的平均值作为最后得分，以便全面、正确地反映被测系统的性能。

（方正飞越85XO含4口USB HUB的个性化底座）

（联想同禧500W带有手写板的因特网键盘）

对于家用电脑的功能评测是考察一款产品所采用的独特设计、易用性设计、新技术含量能够真正为用户带来哪些方便，此次由多位专业人士组成的评估小组对于家用电脑的特色设计、处理能力、存储能力、显示能力、多媒体应用能力、扩展能力、形体设计、接口能力、外设配件、散热能力、随机软件、保修期（含保修范围）和价格等13个方面共计55个分项进行了评估，最后**IBM Aptiva 2178－85c以细致周到的设计获得功能评测的冠军**，清华同方的真爱2000G、七喜快乐－5000、联想同禧500W分别名列其后，不过这几款机型的得分差距并非十分明显，这再次体现了各厂商在研究用户需求方面都下了很深的功夫。

在功能评测中我们发现，国产品牌机七喜快乐－5000机箱内部导线排列的整齐程度丝毫不逊于进口品牌机，TCL银佳6000A小巧美观的外形、方正飞越85XO含4口USB HUB的个性化底座、联想同禧500W带有手写板的因特网键盘等都会使初见者眼前为之一亮，同时这3款机器和谐统一的外观无疑会成为这些机器的卖点之一。

性能测试软件

此次所使用的性能测试软件几乎都是ZD测试工具委员会出品的最新版本，这套软件均以配置了32MB SDRAM内存的Dell Dimension XPS P5－233 MMX的性能作为参照基准，因此最后我们所看到的只是一个相对得分，并非是以时间为单位。这些测试软件的结果能够全面体现被测电脑各方面性能：

Business Winstone 99：得分体现系统在实际商业设置下的整机性能。

Content Creation Winstone 2000：ZD 测试套件家族新成员，考察系统进行网页制作和其它多媒体应用时的整机性能

Business WinBench 99：用于测试电脑各子系统性能，其中包括：衡量图形子系统性能的 Business Graphics WinMark 99，反映磁盘子系统性能的 Business Disk WinMark 99（该项还包含了 3 个分项得分：寻道时间、传输速率和 CPU 占用率，以便全面地反映磁盘子系统性能），CPUmark99 反映处理器子系统运行 32 位代码能力，而 FPU WinMark 则反映处理器子系统浮点运算能力

CD WinBench 99：体现 CD－ROM 子系统的综合性能

3D WinBench 99：反映图形子系统运行 3D 应用程序的综合能力

除此之外，我们还选择了《QUAKE Ⅲ ARENA》、《3D MAX 2000》、《Final Reality》v1.01 考察各机型在不同游戏中的表现。根据各测试项目得分，结合后面所述的选购注意事项，我们相信采购者能够获得一些启示

如何选购家用电脑

电脑不仅已经成为现代办公的主要工具，而且正在大规模走进中国普通家庭。在选购家用电脑过程中，应该注意以下 4 个方面：明确用途及定位、了解各项配置参数含义、掌握不同厂商产品价格、对比各厂商售后服务质量

明确购买电脑的用途，对于确定产品性能和档次起决定性作用，因为对于家用机来说，够用就是最好，除了电脑发烧友，其他人不必追求绝对高的性能。目前，家用机主要用于：上网、玩游戏（或者图形处理）、家庭办公、文字处理、练习打字和电脑知识启蒙等。用于上网、家庭办公、文字处理工作的用户，使用主流机型即可；至于练习打字、电脑知识启蒙的用户，使用低价电脑也没问题；而那些经常玩游戏（尤其是 3D 游戏）的朋友则需要使用中档以上的电脑，另外对于那些经常处理图形的用户，我们建议您使用中高档机型

在明确电脑的用途后，购买者需要对电脑各部件参数和作用有个大概了解，主要包括 CPU、内存、显卡、硬盘、主板和调制解调器等。其中 CPU 速率决定电脑运算处理能力；内存影响电脑运行应用程序和开启操作窗口的吞吐量；图象显示速度和质量取决于显卡；硬盘则是存储数据文件的"仓库"；主板是上述部件的载体，它决定着电脑的可升级性和扩展性能；调制解调器的质量直接影响拨号上网的速率和稳定性。目前主流机型的各项参数大致是：CPU 速率在 450 至 600MHz，当然也包括 Intel 466MHz 以上的赛扬处理器；内存容量为 64MB 以上；显卡则以 Sevage4 和 TNT2 等第 4 代产品为主；硬盘容量为 8GB 到 15GB；主板上要采用 Intel 440BX、810e 或 VIA、SiS 等芯片组；调制解调器几乎全部是 56Kbps。[illegible]性方面[illegible]有差异，但也不是很明显。了解了上述参数含义后，就要注意电脑各部件配合的均衡性。[illegible]忽略这一点。举例来说，一台配置了PⅢ450MHz 处理器的机器，如果采用了 i740 显卡或 32MB 内存，它的整机性能也不如 PⅡ400MHz 配 TNT2 显卡或 64MB 内存的机器——这类似在团体比赛中要想取得好成绩就不能有个别队员拖后腿一样。在保持各部件性能均衡性的同时，购买者可根据自己实际需要适当提升某一方面的指标。例如游戏玩家可适当提高显卡档次，经常进行复杂科学计算的用户可加大内存容量并提高 CPU 速率

再一个方面就是价格。目前中国市场上，相同配置的机型，总体来说国产品牌机售价比进口品牌机低，这也是近几年来国产电脑迅速发展的主要原因。就国产品牌机而言，主流机型的价格大致是在 6 千到 1 万元人民币之间，低于这一价格的则属于廉价产品。也许是为适应一部分中国用户需求，现在市场上出现了许多品牌的低价电脑，比较适合初级用户使用。当然高于万元的电脑产品也大有"机"在，毕竟使用高性能的产品是每个用户的愿望。不过根据我们的经验，刚刚推出的新产品固然性能有所提升，但它的价格一定会很高，而且驱动程序或兼容性方面也会或多或少存在问题，即人们常说的 BUG，同时一些大型软件与其相适应的补丁程序也不能及时跟上，基于这几方面的原因，我们认为家庭用户更应当购买比较成熟一些的产品

最后，售后服务也是购买品牌电脑时不容忽视的一个重要方面，尤其是那些非熟练用户。购买者应该考察产品的保修期和保修范围、各厂商的服务承诺、技术支持是否方便快捷、是否负责安装调试等。根据经验，国内外的大厂商由于产品销量大、实力强，所以售后服务的质量较高，特别是对偏远地区的用户非常有利，而对于城市用户来说，中小厂商的产品因其价格优势也可以作为一种选择方案。据 PCM 服务质量与可靠性的用户满意度调查结果显示，各厂商的排名顺序为：Dell、IBM、HP、NEC、海信、联想、Acer、Apple、Compaq、长城、方正、实达、同创、DIY 兼容机。这个调查结果实际上是几个分项的总评，其中包括：在过去的 12 个月中，电脑需要进行维修的次数；对系统稳定性的满意度；对有过的维修经历的满意度；对技术支持的满意度等。这一调查结果充分体现出大厂商在实力上的优势，能够给购买者提供一些启示。值得一提的是，兼容机以其较高的性能价格比深受 DIY 一族的青睐，不过我们建议这种机型的购买者应该具备比较丰富的计算机硬件知识。

本栏编辑：Chance

DVI 接口与数码 CRT 技术

■文/陈寅初

从日常的桌面电脑到 DVD 播放器，再到日益蓬勃发展的机顶盒产品，类似 LCD 平板显示器的数码显示设备现在很多地方都可以看到。如今 PC 工业开始引入一种新的数码接口技术用以把数码视频、画面讯号源连接到数码显示器，这种新的接口就叫做：DVI(Digital Visual Interface，数码视像接口)。也许今年年末，我们中的任何一个人都有机会拥有自己的一台 DVI 设备。

Digital Visual Interface 的研制背景

DVI 是由 DDWG(Digital Display Working Group) 和 Intel 共同推动的最新数码显示器和显示卡的草拟标准。由于目前的显示卡运作模式是先将数据模拟化以后才输出到显示器上，在数码→模拟转换过程上，视频信号难免会造成画面失真情况，所以以往 CRT(阴极射线管，也就是我们平常用的显示器管子)的输出品质（如果在同样级别的显像管情况下）主要取决于显卡 DAC Circuit(Digital to Analog Circuit，数/模转换电路)的好坏。此外，目前的显卡输出频率与显示器也一直存在兼容问题——不同类型的 RAMDAC 生成的信号都不尽相同，因此制订新的视频接口标准——DVI 被提了出来。

1999 年 4 月，DDWG 正式发布 DVI 1.0 技术规范。DDWG 的成员非常有份量，他们包括：Silicon、英特尔、康柏、富士、惠普、IBM 以及 NEC 等。其中，Silicon 负责提供基于 Panel Link 的微分发信技术作为 DVI 的底层协议。鉴于 Panel Link 技术经已确定并且已有数以百万计的 Panel Link 数码 PC、显示卡以及平板显示器成功进入市场，再加上该接口技术能够在加入新功能时保持向前与向后的兼容能力，所以 Panel Link 接口理所当然地成为了 DVI 开放标准的最好解决方案

自从 DVI 标准正式推出后，它迅速被业界认可。随着各种交易展览、大型会议的举办，DVI 的演示样品与制造商正以一个飞快的速率而增加。新闻媒体与分析家也都同样赞成 DVI 成为 PC 主流显示界面，以替代陈旧的模拟 VGA 界面。Dataquest 公司在 1999 年 12 月的一份报道中就曾经写到："到了 2003 年，DVI 连接器将成为主流，而大多数显示器也都将具备纯数码显示能力。"（Dataquest Incorporated, Desktop PC Technology Directions Worldwide，December 13，1999）这个市场上的新生产品对于最终用户来说也是好消息，它使得人们从数码显示中获得的好处包括：最高的影像品质、易于使用以及新的显示功能。

Panel Link 是 Silicon 的 DVI 数码界面执行协议，而且也是业界第一个最广受接纳的方案（目前至少已售有 7 百万个 Panel Link 主控和显示器售卖出去）。Panel Link 的设计目标是透过一个可伸缩的逻辑界面进行高速视频传输，用以提供数码显示器所需要的宽带支持。除此以外，该界面也被开发为允许支持各种类型的电缆媒介，比如昂贵的光纤和廉价的双绞线，而且也可以提供需要长距离的显示用途。

鉴于近期内 LCD 的价格依然过高，所以在下文中，我将以大家最为关心的"DVI Enable"的 CRT 显示器部分作为介绍重点。（图－01）

（图－01：NEC DVI 数码 CRT 显示器）

CRT 历史简述

第一台 CRT 设备发明的时间是在 19 世纪 90 年代末期，一般官方记录认为是由 Karl Ferdinund Braun 制造的。该技术的首次量产大约是在 20 世纪 40 年代末，是供给美国军方使用的。到了 50 年代的中期，CRT 首次被正式引入到电脑市场。因为数码形式的信号较易处理，所以 CRT 显示器最早期的界面标准是数码形式的。CRT 是目前最流行的显示器技术，经过不断改良，CRT 技术已经完全融入到了数以十亿计的桌面 PC 显示器与民用电视机之中。

竞争剧烈的 CRT 市场如今已经开始感到模拟信号界面对 CRT 画面品质造成的负面影响。而画面品质的提高将会是未来各公司之间的竞争焦点所在。当前的模拟 VGA 界面及其显示器体系也不能确保 CRT 技术可以控制其自身的画面品质。由于目前是由主机系统负责把数码信号转换为模拟信号，所以显示器的画面品质就非常依赖于主系统的模拟转换电路以及接下来的连接组件。除此以外，各种模拟信号的品质对于显示器来说也不尽一致，其结果是显示器制造商不得不承受这方面问题的消费者技术支持，而这也会导致显示器的人工成本上升。

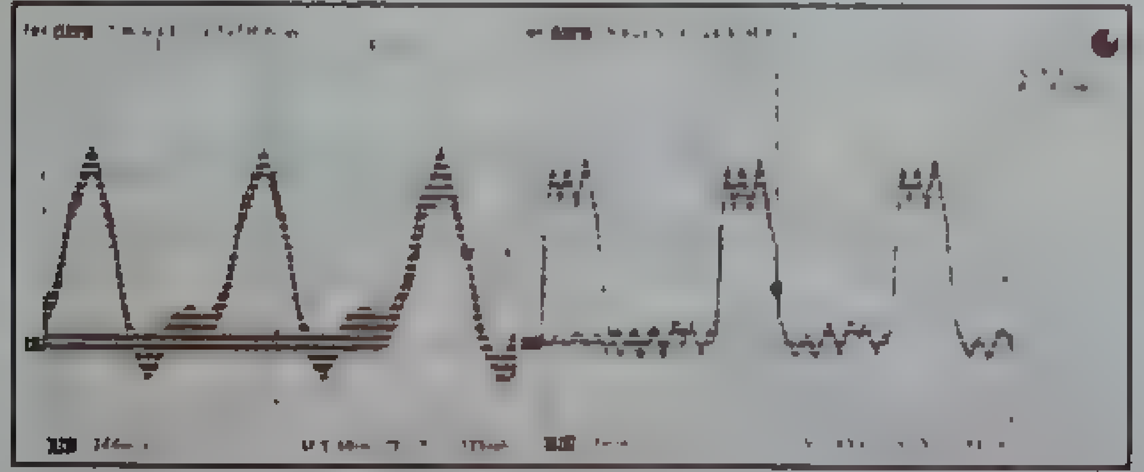
CRT 技术经历了半个多世纪的不断"锤炼"，在市场上已经变得极具成本竞争优势。更明确地说，由于目前 PC 显示器模拟显示信号界面已经有 13 年的历史，这使得 CRT 显示无法再继续做什么文章（尤其是价格方面），意味着显示器制造商在未来数年的利润将持续减少。

在显示器中采用纯数码界面技术的好处是显而易见的，LCD 平板显示器(Flat Panel Monitor)就是一个很好的例子。LCD 天生就是数码设备，PC 的视频信号需要经过数码/模拟转换，而 LCD 必须重新对这些模拟信号进行取样，并尝试重新还原为原始数码信号，这个过程必然导致 LCD 画面品质下降。这同时还导致总成本也将由于数/模、模/数

转换器及其相关电路的输入[illegible]

而另一方面，CRT显示器[illegible]是需要模拟输入信号[illegible]为模拟信号。到目前为止，[illegible]RAMDAC[illegible]成，有的RAMDAC在显卡上[illegible]部。CRT厂商声称，[illegible]于主板的显卡或者单独的显卡[illegible]信号还会进一步受到必需的EMI[illegible]成信号品质的进一步衰减，[illegible]电平的高低受到[illegible]对于CRT[illegible]和体系使得他们无法精准地控制其画面品質，[illegible]的视觉体验，因为此时输入的模拟视频信号品質是[illegible]一致的

随着DVI标准的引入，画面品质问题以及各种显卡产品之间输出信号的差异将会被一扫而空。由于这是一个数码界面，显示器接纳的视频信号将永远是数码形式，并且是无损耗的，而显示器也可以[illegible]信号进行全面控制。所有画面品质方面的问题，诸如清晰的[illegible]表现，灰度级别以及对比度，都将能够以最高的品质[illegible](图-02)



(图-02:CRT前置放大器测得的视频信号 水平刻度是每刻度5纳秒。左侧：透过高品质显卡和高品质电缆所获得的模拟信号。右侧：透过数码界面获得的信号)

图右所呈现的视频信号品质在上下沿都得到了加强，没有受到模拟界面中的显卡DAC、EMI(电磁干扰)过滤器以及电缆等因素的影响。需要注意的是，数码界面之所以能够提供更高品质的视频画面，主要归功于它能提供增强的数码视频信号，而效果则取决于CRT显示器的设计

至于DVI获得的新功能则包括：能够显示高分辨率的数码视频以及后面会提及的其他技术。CRT制造商同样可以赋予数码CRT显示器新的微分特性

DVI的好处包括如下几点：

数码输出：完全数码输出影像，没有失真；

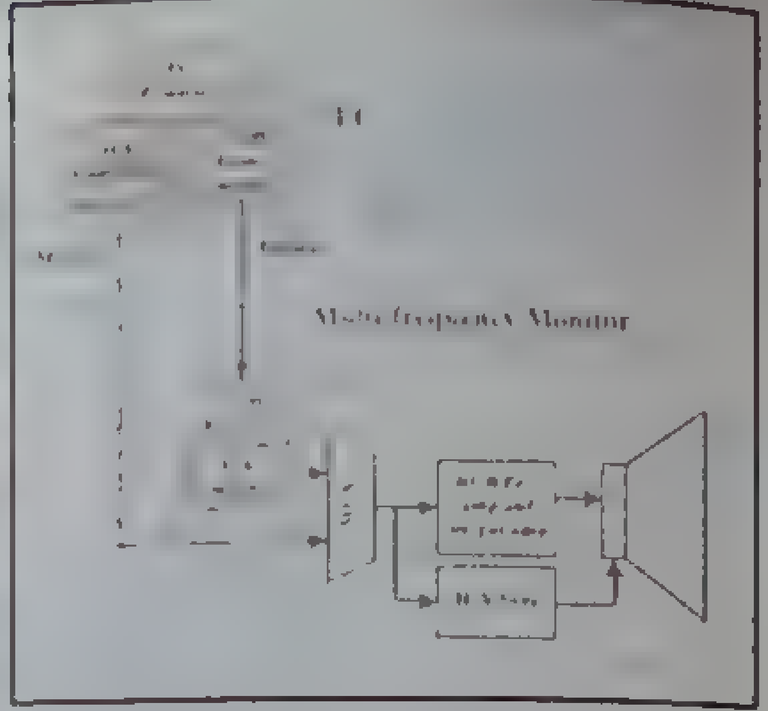
成本更低：比模拟显示器(VGA等)成本更低；

单一频率：单一输出频率，所有DVI显示器通用(这对于商业用户比较有用)；

更高频宽：更高的VGA带宽

数码CRT体系简述

数码CRT体系把数/模转换部分从PC主机搬到显示器内，从而确保显示器接受的是数码信号。这种体系要求在PC显卡中有一个数码发[illegible]CRT[illegible]DAC[illegible](图-03)



(图-03:数码CRT体系的示意图)

数码CRT的[illegible]Panel Link[illegible]的DAC[illegible]3个数码通道[illegible]CRT[illegible]码[illegible]容许由高速DAC转换为模拟信号，而水平以及垂直同步信号则由信号接收器产生。单链形式的DVI(Single-Link DVI)能够支持从VGA(640×480象素)到UXGA(1600×1200象素)的各种分辨率，最合适的CRT分辨率则是：SXGA (1280×1024象素)，采用85Hz的帧率

第一代的数码CRT是透过在现有CRT输入部分加入一个控制芯片(包括一个DVI信号接收器以及整合的DAC)来实现，并且以此进入市场。这种简单的体系允许CRT可以灵活地适应数码以及模拟两种输入方式，这将是目前必需走的一步——除非DVI接口已经在所有PC中占据绝对接口领导地位。这种设计能够从现有的多频CRT(也就是目前透过整合DVI控制芯片的第一代数码CRT)获得全部优点，这包括了多种分辨率的支持以及优异的伸缩画面品质

多频体系易于执行，能够让数码CRT尽快切入市场——当然，这也会由于DVI连接器、电缆以及控制芯片的加入导致成本上升。这个增加的成本最终将随产量的增加、技术发展、DVI零组件供应商的增加而消失无踪。从目前的情况来看，Silicon Image作为该技术的初始操作者，将继续积极通过提供数码CRT控制产品领导这个新兴市场，这其中包括了对画面品质进行增强、加入新的特性以及降低成本

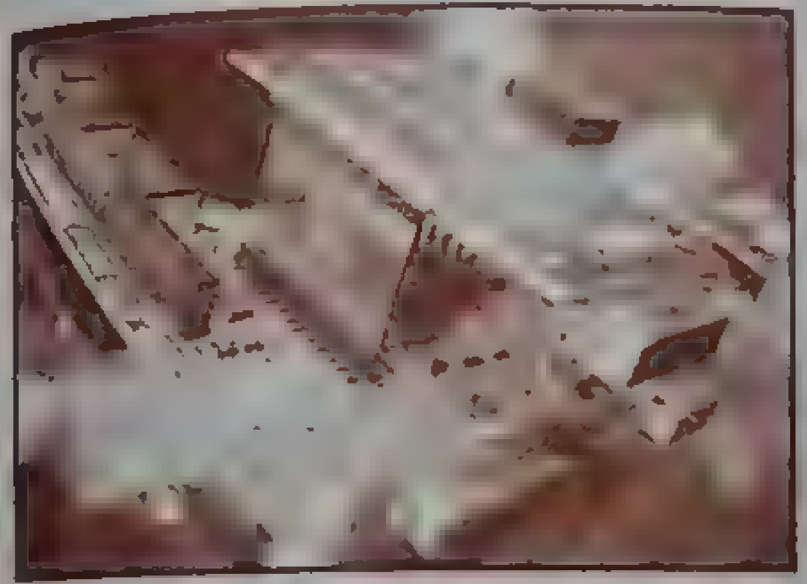
SiI 901数码CRT控制芯片

SiI 901是由Silicon Image提供的一个低成本、高整合的数码CRT解决方案。该芯片提供了一个每秒25~165百万像素(mpps)带宽的全DVI单独链路，支持的分辨率达到1280×1024@85Hz，而在60Hz的情况下能够提供1600×1200象素的解像度。SiI 901是一个采用3.3V电压的芯片，整合了Panel Link数码信号接收器以及一个175MHz的3×8bit视频

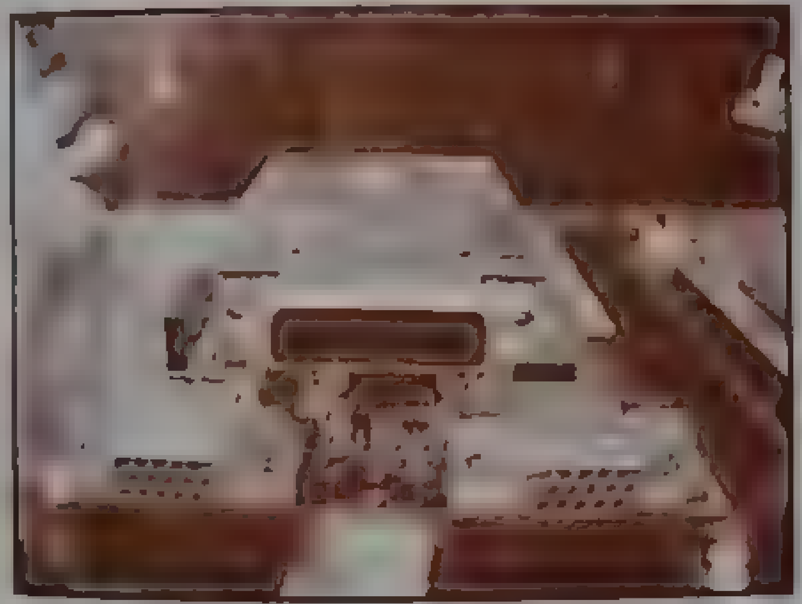
(图-04:SiI 901的功能模块图，输入端包括电源切断选择以及DAC增益控制)

[illegible]由3个数据通道和1个[illegible]编码过后的数据流透[illegible]DAC[illegible]垂直同步信号则由[illegible](图-04)

DVI 产品简述



(图-05:DVI接口实物)



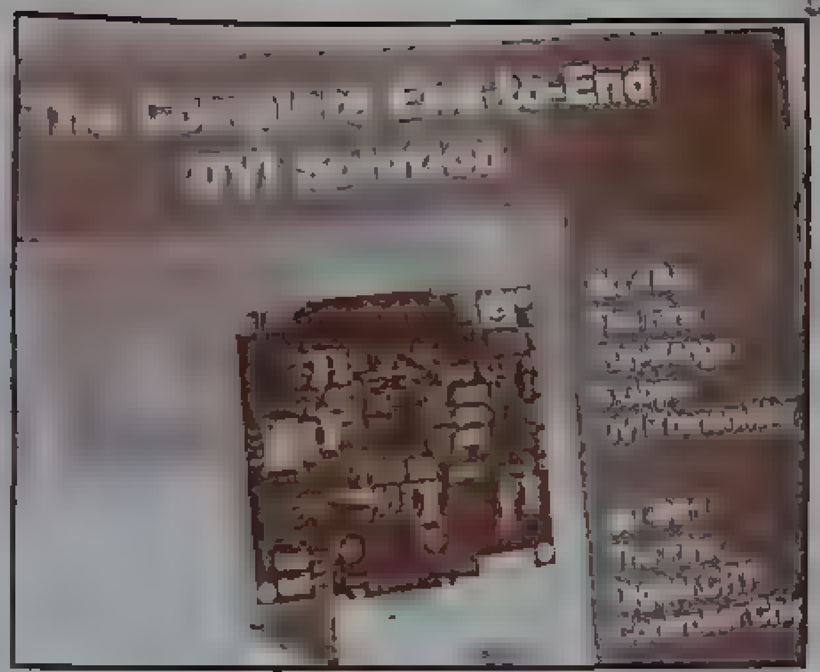
(图-06:采用DVI附加卡的方案)

(图-07:Acer的DVI显示器)

支持DVI的产品在显示卡到显示器部分都完全实现数码化，确保影像最逼真。当然显示器方面就必须配合。针对这个问题，支持DVI的CRT都采用一套新的电子线路，这其中当然包括了VGA连接器。

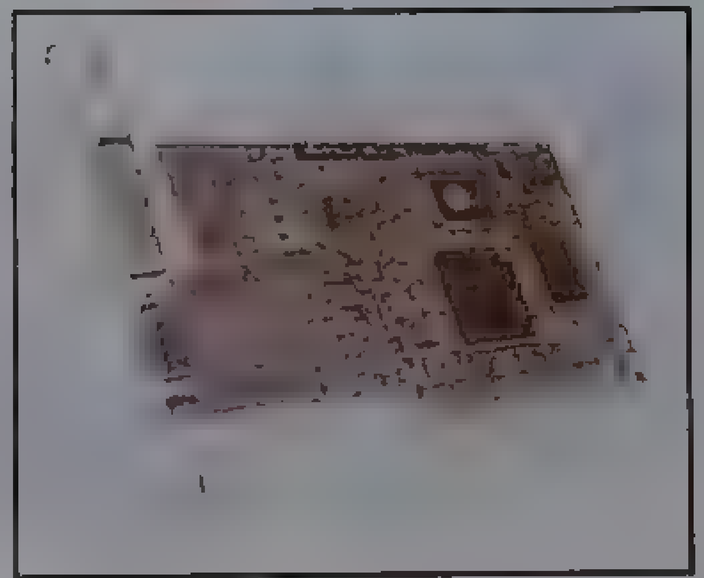
支持DVI的产品有两个设计选择，一是在现有显示器上加入DVI接脚，即DVI连接器内置于显卡上，这是100%的完全DVI(不是DIY哦！)，能够减低成本。图中示范的是Matrox公司的DVI版G400显示卡。(图-05)

另一种则是外加DVI Connector，主要为现已出售的显卡设计。这些显卡已预留DVI Connector接脚，用户只要向厂商购买DVI连接器便可享受DVI数码输出的好处，可惜这个方案会多占用一条PCI插槽(当然您更要事先拥有支持DVI接口的显示器)，如此一来，成本要高一点(图-06)



(图-11:SiI 901控制器)

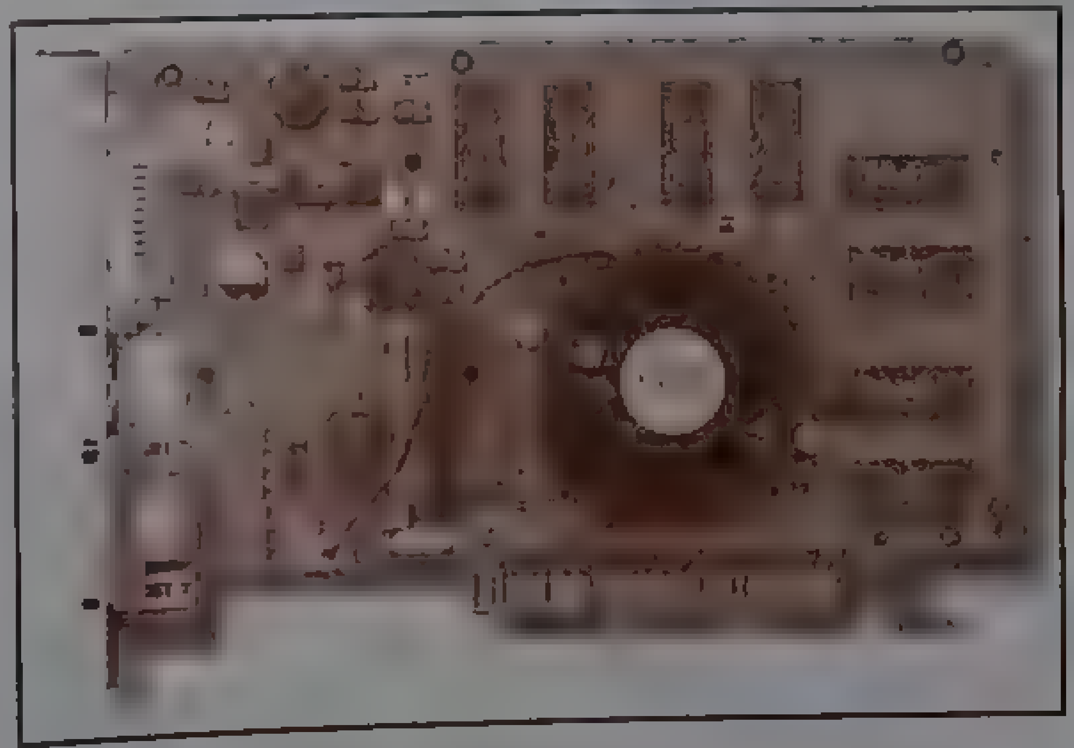
显示器方面，台湾Acer(图-07)、南韩ADI、Samsung、日本NEC和美国ViewSonic(图-08)已宣布支援Silicon Image公司的Panel LinkDigital方案，年底以前有关产品会陆续推出到零售市场。(图-09)(图-10)



(图-12:Matrox G450也支持DVI接口)

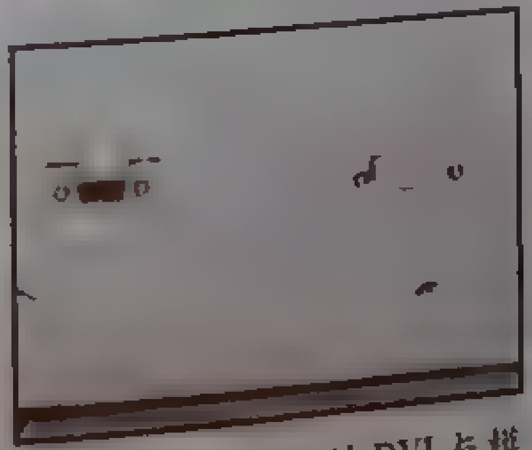
部份数码CRT将会内置由Silicon Image提供的SiI 901控制器。(图-11)

显卡方面，S3、ATI、Matrox(图-12)和nVIDIA等大厂也都已展示过它们的DVI显卡，包括S3 Savage 4、Matrox G450(整合DVI发信器)、ATI Rage 128 Pro、Radeon(整合DVI发信器)和nVIDIA的GeForce DDR DVI、GeForce2GTS(整合DVI发信器)(图-13)、GeForce2 MX(整合DVI发信器)(图-14)。

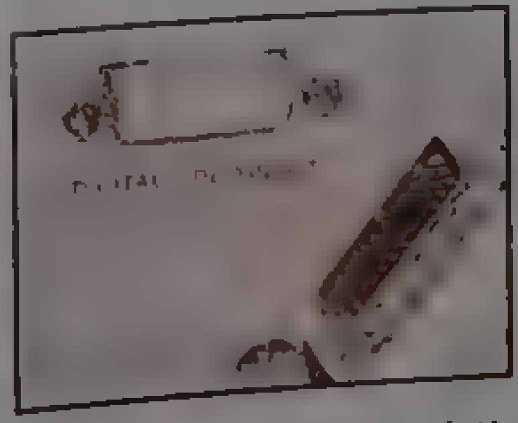


(图-13:带有DVI接头的耕宇GeForce2 GTS显卡)

(图-08:Viewsonic的17寸PF77及19寸PF97 DVI显示器)

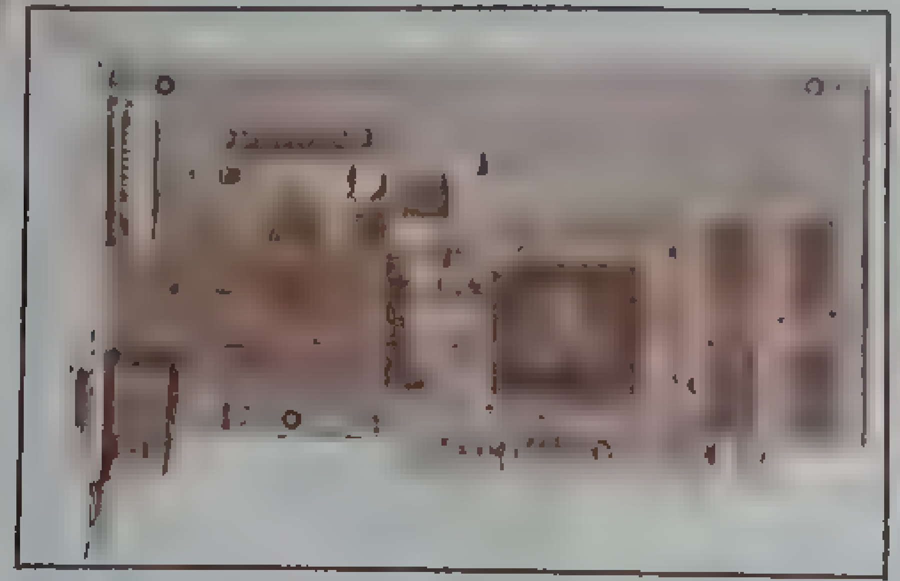


(图-09:同时提供DVI与模拟VGA接口的显示器后部)

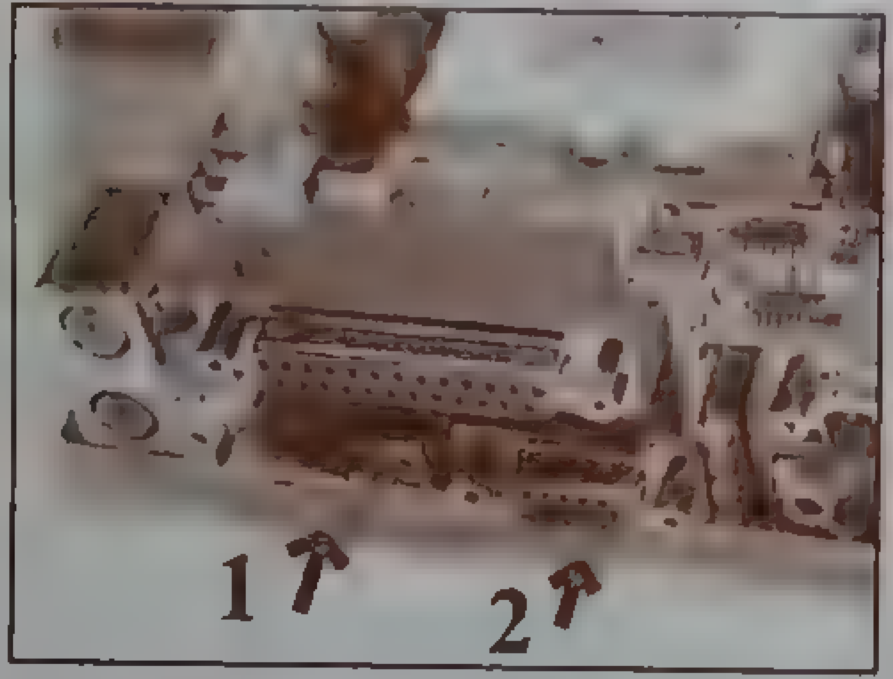


(图-10:DVI引脚和现有的15针VGA有很大不同)

硬件兵工厂



(图－14:GeForce2 MX 支持 DVI 接口)



(图－15:微星推出了整合型主板的 DVI 解决方案)

[illegible] GeForce2 MX [illegible]有 16MB 的 SDRAM，[illegible]目前不带 DVI 能力，[illegible] DVI [illegible]上，[illegible]将会在市场上[illegible]提供的 Protyped 主板同时支持模拟输出的 VGA 接口，另外也提供支持 DVI 的 DVI 连接头（图－15）

[illegible]界面所需要的[illegible]

[illegible] DVI [illegible]的 2 月份是最 [illegible] DVI — HDCP High Bandwidth Digital Content Protection，[illegible]正式加入到 DVI 规范中[illegible]拷贝行为。而 MPA Motion Pictures Association [illegible]也已正式对 HDCP 技[illegible]获得诸如 DVD、HDTV 乃至[illegible]

HDCP [illegible]对 DVI 显示器的需求。作为一个面向消费[illegible]，拷贝保护将使数码显示器必须使用内[illegible]的模拟界面（比如在当前模拟显示[illegible]），这不能满足娱乐产业反（未经授[illegible] DVI 是目前唯一经过 MPA 认证的数码界面，它被允许以 720×1080 象素隔行方式发送未经压缩的高清晰度视频录像。随着 HDCP 规范的发布，DVI 有望超越 PC 市场局限，全面向消费类电子市场进军（比如 DVD 播放器、HDTV 以及机顶盒等）。未来，PC 与电子消费[illegible]产品[illegible]融合在一起，这就是趋势。数码 CRT 能够完全满足新市场需求。

此外，HDCP 的一个特殊用途就是可以使用器连接界面，对敏感的机密数据进行加密以及控制。商业部门或者政府部门都希望确保机密数据只能通过一台经过授权的显示器或者用户才能被查看。由于具备一个完全保护的连接界面，DVI 将有能力对视频数据进行加密，确保这些数据必须结合由密匙授权的数码显示器上才能被提取和查看。就 DVI 和 HDCP 而言，该技术已经能在现今贯彻执行了

最后，现有的 DVI 电缆、连接头可以实现双向高速数据传输。当我们在数码显示器与主机之间建立双向数码高速传递后，显示器将能够透过单条连接电缆，变得更加人性化、具备更多的功能

数码 CRT 未来发展

数码 CRT 未来发展主要集中在大尺寸显示时的执行表现以及加入新特性。更高的执行表现将仰仗于增强数码带宽来达成，以期在 1600×1200 象素的分辨率下，实现超过 85Hz 的垂直刷新率 DVI 明细表中的确有新功能增加，一如当初 DVI 开发时的初衷，新特性将在保证现有设计兼容性的前提下加入

显示数据传输带宽全面提升。数码传输带宽将会超越竞争对手（或者说在传输速度方面超越目前模拟界面），从而为数码 CRT 带来更高执行表现。DVI 技术规范定义了双 DVI 链路的执行情况，此时的带宽将超越单 DVI 接口及电缆所能提供的 166mpps 数码带宽。透过使用 DVI Dual－Link，将达到甚至超越 330mpps 的传输速率，为我们提供 QXGA（2048×1536 象素）甚至更高的分辨率。大多数实现 Dual－Link 所需要零件在如今经已可用：DVI Dual－Link 电缆、连接器、发信器（Transmitter）、信号接收器（Receiver）都已经有成品，并且都已发售。Silicon Image 目前已开始生产 SiI 164 发信器以及 SiI 161A 信号接收器，两者的带宽皆为 25～165mpps，而且，它们都有实现 Dual－Link 配置的能力

对于数码显示器来说，第二种增强数据带宽的方法是采用新协议，并以此作为一个二选一的全屏数据发送升级方案。当前的协议是传输整个画面的全部数据，而不理会画面中的哪些数据是经已改变或者跟先前画面依然保持一致的。未来将采用一个更为有效的方法，能够选择性地只刷新那些被改变的视频数据，这很像 MPEG 录[illegible]

总 结

历史上，有无数个数码界面技术尝试并成功淘汰残旧的模拟界面，聚乙烯密纹唱片、VHS 磁带以及模拟蜂窝移动电话都经已被数码 CD、DVD 以及 GSM 移动电话所取代。今年模拟平板显示器（Analog Flat Panel Monitor）预计会有大量市场份额被数码显示器吞噬，而后者的增长份额将远超过 60%。这些市场发展趋势都经已证明：采用数码技术后，新产品将能为用户提供更好的全新体验。而在可用性方面，数码技术表现尤为出色。随着 DVI 界面的进一步发展，模拟 CRT 产品最终将被淘汰出局

数码 CRT 将随着新产品的降临以及新竞争者进入市场，同时不断地降低成本。届时，由于厂商能够在数码 CRT 中加入新功能，提高产品附加值以及竞争优势，那种模拟显示器时代为保持等价的压力将得以消减。毫无疑问，倘若数码技术的确能带来比模拟技术更好体验的话，消费者将乐于购买更高品质的数码设备。现在，只要是我们想得到相应的功能，DVI 显示器都将可能实现。随着高带宽 DVI 的实现，目前大家津津乐道的专业 BNC 接口将被彻底淘汰

本栏编辑/Chance

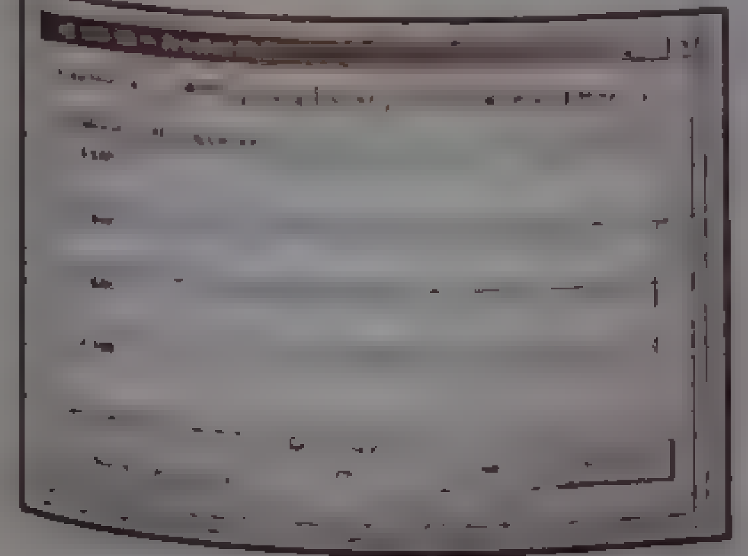
内存优化软件集合

给"闻都死"提速除了换 CPU 和加大内存等"硬升级"方法外，我想不少人也试过各种各样的软优化 硬盘碎片整理是大家熟悉的，但你尝试过给内存进行优化吗？由于内存运行速度远远超过硬盘，所以对它进行优化的作用更明显！今天就给您介绍些这方面的小工具。

内存释放:FreeMem Standard v5.3
软件类别:自由软件
注册费用:免费
运行环境:Win95/98/NT
软件大小:829 KB
下载网址:http://www.3bsoftware.com/

FreeMem Standard 是一款内存释放工具，协助 Windows 管理内存，他不仅会显示目前可使用内存数量，还可以强制 Windows 释放内存。

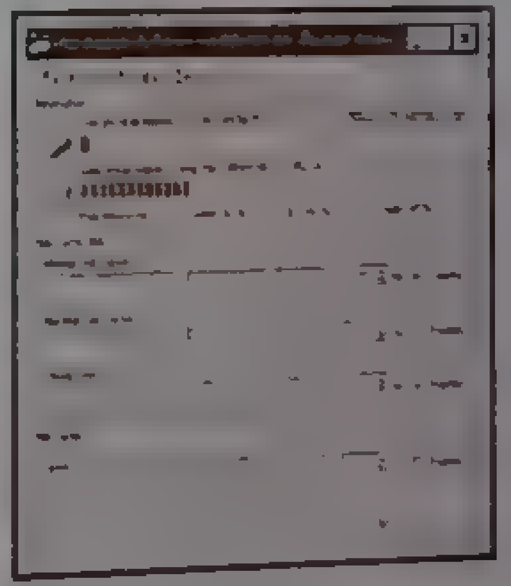
有许多软件一开机就会占用内存，比如 Microsoft Office 的快速启动。虽然这样可以让某些程序启动快些，不过假如你根本没用 Office，这些被调用的文件却还是占用内存。Windows 又不会主动释放内存，这就需要内存管理软件来帮忙。它随开机自动载入执行，随时以图表方式显示当前内存使用情况。你可以利用"FreeMemory"强制 Windows 释放内存。Standard 是免费版，功能比较少。如果你觉得它不错，可以进一步使用另外一个共享的 Professional 版



视窗加速:Cacheman 3.7
软件类别:自由软件
注册费用:免费
运行环境:Win95/98
软件大小:517KB
下载网址:http://members.xoom.com/ultimatum/index.htm

视窗加速方法有很多，最好的方法当然是给你的"爱姬"加到 1GMHz 的 CPU 和 512MB 的内存，不过瘪瘪的钱包是个很现实的障碍。这个时候你可以用 Cacheman 来完成类似的目的。

这个内存设定程序提供了一些国外知名游戏的最佳化文件读取设定，让你在享受游戏快感时，不必烦恼文件读取迟缓的痛苦。



其实这小小的调整工具原理很简单，它只是把 Windows 内部繁琐的文件交换操作最佳化；平常做这些设置需要你深入调整注册表。不过现有 Cacheman，你可以很轻松地把 Windows 发挥到最大的功效——甚至提升 25%。该软件的优化设定有 Windows95/98 两种，您需要根据自己的情况具体选择。

内存管理:WinRAM－Booster Pro 2000 v2.51.05
软件类别:共享软件（试用版）
注册费用::$30.00
运行环境:Win95/98/NT
软件大小:1.82MB
下载网址:http://www.totalidea.de/

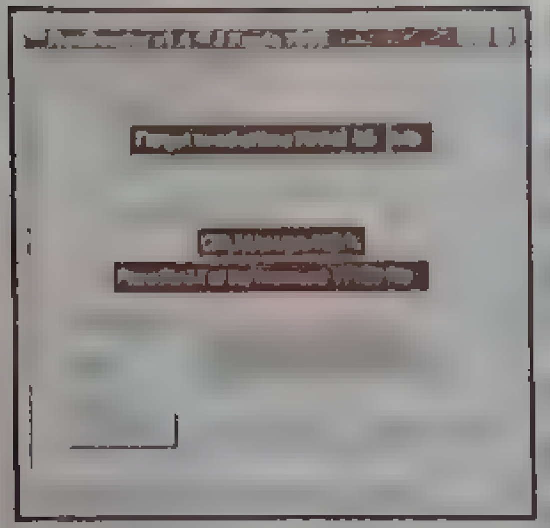
WinRAM－Booster 的升级大概是同类软件中最频繁的，几乎每个月都有新版本推出。

WinRAM－Booster Pro 2000 可以强迫系统将占去的物理内存吐出来，让重要软件来使用！例如电脑一开机就会自动执行一些程序，然后你又开启了几套程序来使用，这时再运行 Word，就可能因为物理内存被过多占用，导致 Word 必须使用虚拟内存（建立在硬盘上）。而 WinRAM－Booster 可以让 Windows 把那些被占用的物理内存"吐"出来给 Word 使用，后者跑得顺一点!约可提高 33%－40% 的效果。WinRAM－Booster 甚至可以让你指定内存给特定软件使用。你可以在桌面上建立某软件的快捷方式，并且利用 WinRAM－Booster 在其中指定分配给该程序一定量的物理内存。当运行该软件时，它会得到足够的物理内存而不是虚拟内存来使用。其他的强力功用还有很多，大家自己慢慢发掘吧。不过令人遗憾的是，该软件需要注册，注册版含自动最佳化及内存特定文件使用化，算是相当不错的！

内存管理:RamBooster
软件类别:自由软件
注册费用:免费
运行环境:Win95/98/NT
软件大小:0.98MB
下载网址:http://www.sci.fi/~borg/rambooster/index.htm

和 WinRAM－Booster Pro 2000 一样，RamBooster 也是内存管理工具。

RamBooster 可以强迫系统释放目前



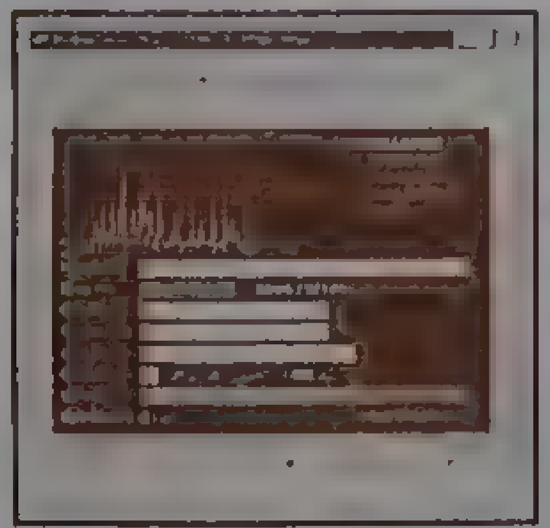
……存有使用……时被……占用物理内存，最有……的……是不再……常见到……成……色的死机画面。同时浏览网页的速度也……当提升，尤其是浏览图片……的网页

你可以不时按下[Optimize]来释放内存，这样做对于操作系统不会有什么损害，但可能察觉到目前已开启的窗口在调出时会有一点时间上的延迟，这是因为内存中的信息都已被释放掉了。RamBooster 可以在 NT 下使用，但无法显示出 CPU 占用情况的数据

内存清理:WinRamTurbo 1.34
软件类别:共享软件(21 天试用版)
注册费用:$19.95
运行环境:Win95/98/NT
软件大小:3.55MB
下载网址:http://scselp.com/winramturbo/

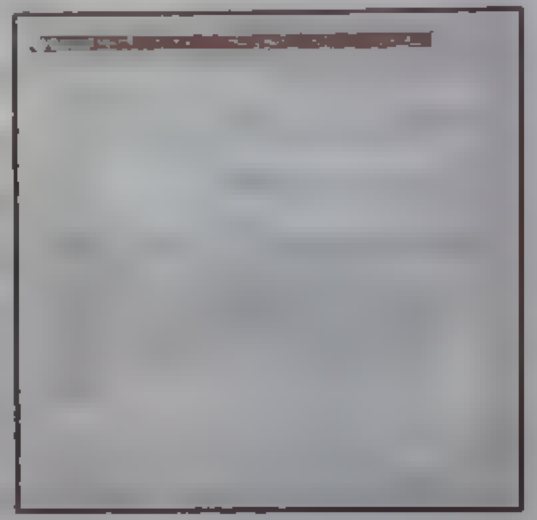
不单是硬盘中有"斩不断理还乱"垃圾文件，内存垃圾也真不少！如果觉得你电脑内存不够用，那就让 WinRAM Turbo 清道夫来帮你清一清内存垃圾！

大多数时候，并不是电脑装的内存真那么缺乏，所以跑起来不顺畅，而是有些应用程序在执行完毕之后还占据内存不放，这时候要靠 WinRam Turbo 这类软件来帮你清垃圾。启动系统后，WinRam Turbo 会同时启动并且监视内存使用状况。比如你启动 Word 后，它会监视 Word 工作效能及占用内存状况，当你关闭并不再使用 Word 时，它便立即将 Word 占用的这一部份内存释放。WinRam Turbo 有许多贴心功能，比如即时清除剪贴板残留信息。另外针对不同需求，WinRam Turbo 还可以将内存及缓存(Cache)作最佳化调



……WinRam Turbo ……

内存活用:Memory + 1.0
软件类别:共享软件(30 天试用版)
注册费用:$19 95
运行环境:Win95/98/NT
软件大小:570 KB
下载网址:http www.th-technology.com



……你的电脑已经拥有足量内存，但若缺少完善的管理，整个电脑效能还是很难有淋漓尽致表现

Memory + 除了可以监视内存使用状况，还可针对程序需要，让你活用内存资源，它的主要功能如下：

透视功能：每个程序耗用多少内存，以及系统可用资源剩下多少，有动态图表可以提供详细即时讯息

睡眠功能：强迫程序暂时"睡去"，将占用内存马上释出。它对不同程序进行置换，将暂时不运行的程序先丢到硬盘交换文件中，空出原本占用的物理内存给其他程序使用

锁死功能：同前个功能相反，你可能希望某些程序能够总是使用物理内存，Memory + 也可以将这部份内存"锁死"，防止被 Windows 挪用，以确保这些程序能够维持快速回应及较高的执行效能

指定功能：指定内存大小给特定程序使用，例如游戏一旦启动，系统便会清出空间，提供足量的物理内存

设置缓存：微调缓存大小，指定给文本处理、绘图软件和游戏等不同种类的程序使用，改善执行效能

内存节约:Cachemanager 2.6
软件类别:自由软件
注册费用:免费
运行环境:Win95/98
软件大小:343KB
下载网址:http://www.deege-software.de/

Cachemanager ……硬盘 Cache 为系统……不再枯竭！它……化，让你的系统……

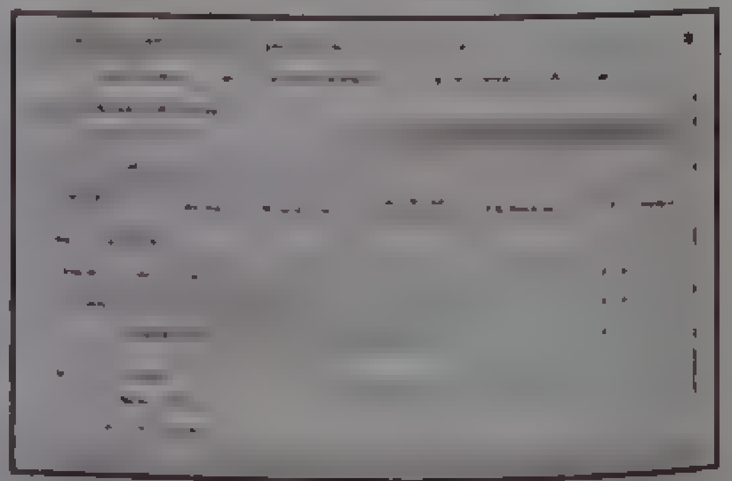
Cachemanager 提供即时物理内存与……内存资源信息，可以自定磁盘 Cache 最大与最小值，在硬盘与内存之间取得…，或者直接选用内建的 6 种缓存最佳化模式。这包括：标准模式、超级玩家模式、刻录光盘模式 3D 游戏模式、多媒体应用模式和小内存系统模式(比如您只有 32MB 内存)

另外，Cachemanager 还有个 icon cache 功能，如果你的桌面图标经常出现块或显示迟滞，它可以为系统图标建立缓存，对于图标显示速度会又有相当大的帮助

缓存优化:CachePower 2000 v1.007
软件类别:评估软件
注册费用:$19.95
运行环境:Win95/98/NT
软件大小:1.41 MB
下载网址:http://www.totalidea.de/cache.htm

"CachePower 2000" 是一套 Windows 系统 Cache 最优化工具，它是由 WinRAM-Booster Pro 的开发者 Totalidea Software 所推出的另一款优化工具

它能帮助你调整磁盘缓存最大和最小值，减少虚拟内存使用频率，进而改善系统效能。同前一款缓存优化工具类似，也提供多种应用模式的选择



这些内存工具各有各的用途，而且都比较有效！你应该根据自己的需要进行选择。一般来说，你只要运行其中一到两个工具就可以达到优化内存和缓存的目的，如果你一下来他七、八个，那……我都不敢想了！

编后：请作者速将联系方法寄来，以奉稿酬。

关于 DreamCast 的最新报告

■文/Monster

本月最最……让人感到震惊的消息，就是原本号称"无法盗版"的 DreamCast GD-ROM 被复制成功了！

其实早在今年 6 月中就有一些网站在新闻中提到，DC 的 GD-ROM 游戏镜像文件将会很快在网上推出，届时人们可以通过《CloneCD》之类的光盘刻录软件把这些镜像还原到普通 74~80 分钟的 CD-R 盘片上。不过当时大多数人都对此持怀疑态度——认为这不可能。

但很不幸，他们都错了。因为就在消息发布后一星期，DC 第一个游戏镜像《Dead Or Alive 2》被名为 Utopia 的组织上载到了互联网上。人们对此反应出奇的一致：目瞪口呆。

将十几个 20MB 的 RAR 压缩包下载、解压，然后再还原到 CD-R 之后，你就得到了一张 DC 的完整复制版！而且该组织服务相当彻底：因为在正常情况下，DC 绝对不会识别你的这张 CD-R，所以他们又发布了一个 1MB 的引导光盘镜像 1.1 版。只要把这个小文件还原到另外一张 CD-R 上，首先放入 DC 主机中运行，很快就能通过 DC 的软件识别系统（会有"由世嘉授权"的字样），然后屏幕上会出现"Utopia 出品，请插入 CD"的提示，这个时候再放入刚刚刻录好的游戏 CD-R 就可以正常运行了！

简单得难以置信是吧？但确实是真这么简单就可以玩 DC 盗版——连直读芯片都不用装。现在很多人应该问了，这个东西到底是怎么出来的？其实故事不算复杂，但由于是道听途说，真实性就不敢说 100% 了。

一个多月以前，美国一家由 SEGA 授权的中小型游戏外设开发商的软件被盗，不知是否是巧合的，这些软件正好包括有 SEGA 提供给他们的 DreamCast 开发工具包。因为软件开发包相关文档详细描述了 DreamCast 的硬件规格及其可扩充性，所以当有人认真研究了这些文档后，发现 DC 与 SNK 手掌机 NeoGeo Pocket 连接的专用接口很值得注意，因为有太多数据可以通过这个接口来获得。经过一段时间试验后，程序员编写了一个专用读取程序，通过一条接在 NGPC 接口和 PC 打印口的特制连接线，成功获得了 GD-ROM 上的数据！也就是说，并没有人使用特殊设备来读取 GD-ROM，而是将廉价的 DC 作为 PC 的特殊光驱来达到复制目的。但是由于 PC 并口传输速度非常慢——只有 150Kbps 左右——要将一张 GD-ROM 数据传入电脑，通常要一整天。

先不要说话，我知道你还要问什么，那么引导盘是怎么作出来的呢？也很简单：不久前，一家专门制造各种游戏机"金手指"的公司发布了一种 DC 专用金手指光盘，被称为 CDX。这件事本身没有什么值得注意的，但让人惊讶的是，这个 CDX 使用的介质并不是 DC 专用的 GD-ROM，而是标准 CD-ROM！！

当有人尝试将 CDX 文件复制到 CD-R 上，发现它照样能够在 DC 上使用，且 DC 能够直接引导 CDX！于是马上就有人开始研究 CDX 的奥秘。一段时间之后，结论在网上发布了：DreamCast 硬件本身能够兼容 CD-ROM。但是，当它发现光盘的文件系统与规定的 GD-ROM 文件系统不符之后，会自动锁定 GD-ROM 驱动器，并停止执行 CD-ROM 上的程序，并出现 BIOS 里面那些如 CD 播放器之类的界面。CDX 的主程序就是在 DC 锁定 GD-ROM 驱动器之后，又发给 DC 硬件一个假的复位(RESET)信号，这样 GD-ROM 的锁定就被取消，然后 CDX 就能够为所欲为了。

人们还发现，CDX 的秘密还不仅仅这么简单，它还能当作玩其他进口 DC 游戏的引导盘！当 CDX 引导之后，放入其他地区的 DC 游戏，DC 会毫不犹豫的为你执行！那么这又是怎么回事？当有人找出问题答案之后，发现了一个重大秘密：CDX 可以直接控制 DreamCast 硬件！如此一来，让日版 DC 来运行美版游戏简直就是小菜一碟。

Utopia 的成员 Wild Light 在反编译 CDX 控制 DC 的程序之后，得到了

自己想要的代码，再加上 CDX 的一些基本文件，之后就开发出了一个能够让 DC 读取 CD－R 的引导光盘程序。但是这个引导光盘还有个问题：不支持 DC 上局部 VGA BOX 和基于 WinCE 的游戏。不过现在已经有其他组织的修改程序修订版，至少目前 VGA－BOX 问题已经解决了。

由此，游戏世界天下大乱。DC 游戏的镜象文件以每天至少 1 个的速度在互联网上不断推出，一开始还是 Utopia 独领风骚，马上就有 Kalisto 等地下组织疯狂发布 DC 游戏：《Soul Calibur》、《Crazy Taxi》、《House Of The Dead 2》、《电脑战机 II》、《Power Stone 1 & 2》、《Marvel vs Capcom 2》、《Street Fighter 3》、《Virtual Striker 2》和《生化危机：代号维罗尼卡》……一个个眼花缭乱的名字简直能把人看呆，而且有些游戏的正版才刚刚上市不到一周……

当有人在使用了 CD－R 游戏之后发现，DC 读盘声音有些奇怪，而且读盘速度比正版慢，这是怎么回事？一个仔细研究过 GD－ROM 的人给出了答案：首先，GD－ROM 和 CD－ROM 的文件系统不同；其次，GD－ROM 最里圈为数据分布低密度区，这里的数据 PC 可以识别，约有 35MB 左右。然后是外圈的高密区，能够保存 1GB 数据。DC 游戏内容的数据就保存在高密区。由于使用恒定转速的光驱读取最外圈的数据最快，所以 GD 要比 CD 快一些。

几个脑袋灵光的家伙马上就想到了 CD－R 相应解决的方法：只要用任意大文件将 CD－R 前面的空间占掉，然后再放上 DC 的游戏镜象不就可以了？事实证明，他们想得很正确。只要用一种特殊的刻录方法就可以解决读盘慢的问题。而且在某些游戏中，CD－R 甚至要比 GD 读取速度还快！

出了这么大的纰漏，SEGA 会怎么办？据来自网上的消息称，SEGA 已经找到了位于德国的 Utopia 组织总部，并且要求德国警方拘捕两名 Utopia 的成员。但是由于发布这条消息的站点最近一直无法进入，所以此事目前还没有下文。不过据说世嘉目前已经更新了他们的软件开发包，使得再开发的游戏将得到有效保护。另外，世嘉还计划更新他们的 DC 主机 BIOS 以防止用户使用引导盘来运行盗版。

不过世嘉给人的感觉是动作已经太晚了。DC 游戏在网上散布的速度丝毫没有因此而受到影响，反而更加快速了。更有嘲笑美国 SEGA 的人在网上论坛中贴了一则笑话：

地点：Utopia 总部
敲门声："咚、咚！"
Utopia："请进！"
SEGA："你被捕了！"
Utopia："噢！见鬼！"
SEGA："不过念你是初犯，这次就饶了你，罚款 50 美元"
Utopia："好的，给你"
SEGA："……"
Utopia："……"
SEGA："好的，再见"
……

通过这次的事情，给 Monster 感觉就是：好像由于使用了 GD－ROM，世嘉在游戏光盘中一点其他加密措施都没做，这样才使得盗版轻易而举地成功了。所以就算逮捕 Utopia 的成员也于事无补，毕竟拷贝文件的方法已经传开了。虽然世嘉会更新软件开发包和主机，但目前已经出厂的主机和软件都能够被当作制作并使用盗版的工具，这一点对于世嘉来说真太残酷了。而且事情的严重性还不仅如此，Utopia 等地下组织所掌握的 DC 资料要比我们想象的多出好几倍！网上曾经有一篇对 Utopia 的采访，当谈及目前 DC 引导光盘现有的问题时，Utopia 小组曾表示，他们将会推出一张支持 VGA－BOX、WinCE 游戏、能够播放 VCD 和 MP3 的 DreamCast 引导光盘！而且随后他们还说，这仅仅是引导光盘的一小部分功能！至于很多人认为无法复制的，超过 650MB 数据的 GD－ROM，Utopia 也拿出了解决方法：1、如果容量差得不是很多，就将一部分音乐从立体声转换为单声道，或者去掉一部分动画将容量减少；2、他们已经掌握了让 DC 换盘的技术，当方法 1 无效时，他们会在第 1 张 CD－R 最后插入一个提示用户换盘的步骤，然后继续游戏。目前网上散布的《生化危机：代号维罗尼卡》就是使用这种方法的双 CD－R 游戏。而且 Utopia 还说，只要他们掌握了游戏资料格式，就能随意对游戏人物进行替换，如把 Sonic 的游戏造型换成某著名歌星……

由此可见，目前这些组织对于 DC 的软、硬件编程水平丝毫不亚于一些中等水平的正规游戏制作公司，要想拦住他们的前进步伐，恐怕相当困难。我在想，要是将这些精通反向工程的程序员转变成 DC 的软件开发力量，效果应该会比逮捕他们更好些吧。愿 DC 与我们同在……

天气很热，写东西没有感觉。如果有时间，Monster 会在下次向大家介绍一些关于 DreamCast 的硬件信息，以及如何为 DC 编写程序等等。很好玩的哦！！注意，如果你是指望能得到有关盗版的各种交易信息而来看，你肯定会失望的，我们不支持盗版！

本栏编辑：Chance

做好优化 感受冲浪乐趣（下）

■文/李红

高级技巧

[脱机浏览]

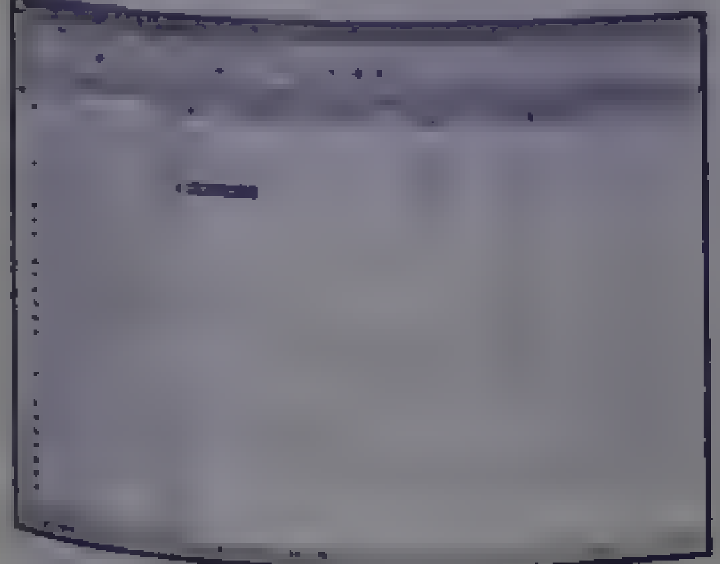
脱机浏览即断线后访问浏览器 Cache 中的网页。脱机浏览可大幅度节约上网费用。建议您在线时，同时开启多个浏览窗口，下载完所需网页后立即断线，然后用浏览器或 Cache 浏览器仔细阅读。

您也可以不开启多个浏览窗口，而用 IE 冲浪助手 MicroSufer，使用多进程（最大 9 个进程）把网页下载到 IE 的 Cache 中。MicroSufer 使用时只要把 IE 窗口中欲下载链接拖到 MicroSufer 窗口，它就会用您预定的进程下载对应的网页，使您一边用 IE 浏览，一边后台下载其它网页，而且它下载网页的数量不限，下载速度奇快、内存开销小，能为您节省大量的在线时间。下载地址：http://www.microsufer.com/

[用 Cache 浏览器脱机浏览]

Cache 浏览器有很多，比较好用的有 CacheX 和 UnMozify

CacheX 可以管理、浏览 Cache 中存放的网页。它分为 IE 和 NC 版本，分别适用于 IE 和 NC。它可显示、删除、排序 Cache 中所有文件、导入、导出 IE 或 NC



cahce 中的所有文件。也可以在离线状态下，搜索曾经浏览过的信息。汉化版本下载地址：http://www.newhua.com.cn/down/cxie300－p.zip。

UnMozify 也可显示 Cache 中所有文件；还能为每个站点建立一个主要内容索引；可据 URL 或页面中包含的主题字对所有浏览过的站点进行搜索。下载地址：http://www.evolve.co.uk/unmozify。

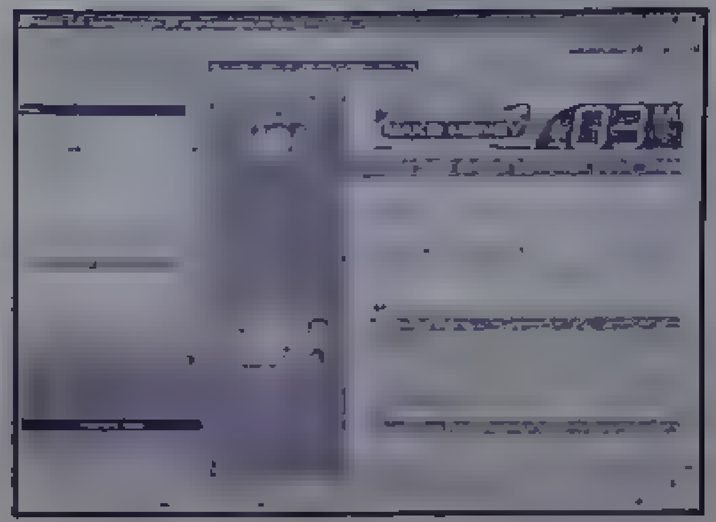
[使用离线浏览器]

如要仔细浏览某个网站，您不妨用离线浏览器先把它抓到硬盘上，断线后再慢慢浏览。离线浏览器可把整个网站或网站的一部分下载到指定目录下或者打包成一个 ZIP 文件。可选择下载网站中文件的类型（如图片等）、设置下载的深度、下载所用的进程数目。离线浏览器一般采用多线程下载，所以速度奇快。著名的离线浏览器有 Telport pro、Webzip、Offline Explorer 等。

Telport pro 支持 10 进程下载，可将整个网站或 FTP 站中资料按原结构的顺序完整地下传到硬盘，特别适合做站点镜象使用，操作方便。缺点是不支持续传。下载地址：http://www.tenmax.com

Webzip 提供两种保存网站方法，一种是按原网站目录顺序下载到硬盘上，另一种是压缩成一个 ZIP 文件。将网址拖放到 WEBZIP 窗口或者添加到新任务即可进行下载。下载地址：http://www.spidersoft.com

Offline Explorer 下载速度很快。可用自带或指定的浏览器边下载边浏览；可定期定时下载；可设置下载深度、下



载文件类型、JAVA，使离线浏览保持 JAVA 特效；还支持代理服务器；对下载的网站提供 MAP，可清楚整个网站的链接及目录结构。汉化版本下载地址：http://www.newhua.com.cn/down/z－oe_pro13－272.exe。

[使用精确的离线浏览器]

一般离线浏览器都是根据网站的层次来设定下载目标，这种方式虽然可将网站完整地"拉"下来，但往往不能精确控制下载某个文件，常会"拉"下来一大堆不打算要的东东，造成大量的浪费。精确离线浏览器可在您浏览网页的同时，自己确定把哪个网页下载到浏览器的 Cache 中，而且下载工作一般在后台进行，既不影响浏览网页，又可以下载您所需的文件，能够大幅提高在线效率、节约上网时间。著名的有 MicroSufer、WebGrab 等。

MicroSufer 本身不具备浏览能力，它要调用 IE 来浏览，可用最多 9 个进程把网页下载到 IE 的 Cache 中。断线后，您可在 IE 中选择"脱机浏览"来实现离线浏览。

WebGrab 采用 IE 内核进行浏览，可精确下载选定的文件。能有效地节省带宽。而且下载速度快，还能离线浏览已抓

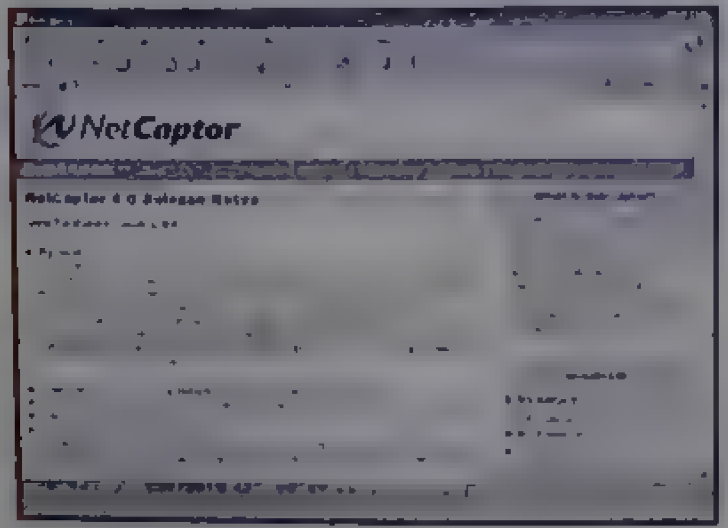
取的网页。它在不同的视窗中并列页面和目录，可边浏览网页、边下载文件。断线后，可用IE离线浏览。下载地址：http://www.toget.com.tw/article/off_line/19991008_4256.html

[使用多页面浏览器]

如果您在此时要同时浏览多个网站、同时使用多个搜索引擎、同时与几个聊天室的网友神侃，您可以打开多个浏览窗口来实现，但这样做会消耗很多的系统资源。要知道打开一个IE窗口需占用8M内存，打开的IE窗口越多，系统就越不稳定。多页面浏览器克服了这个问题，既能打开多个窗口、又不占用大量的内存。这种浏览器一般本身没有浏览功能，仅是IE等浏览器的外壳。它们大多具有建立网站组功能，您可把平时喜欢去甚至每天都去的几个网站并在一组中，以后只要打开这个组，就可同时打开这些网站。多页面浏览器有fourtimes、Netcaptor等。

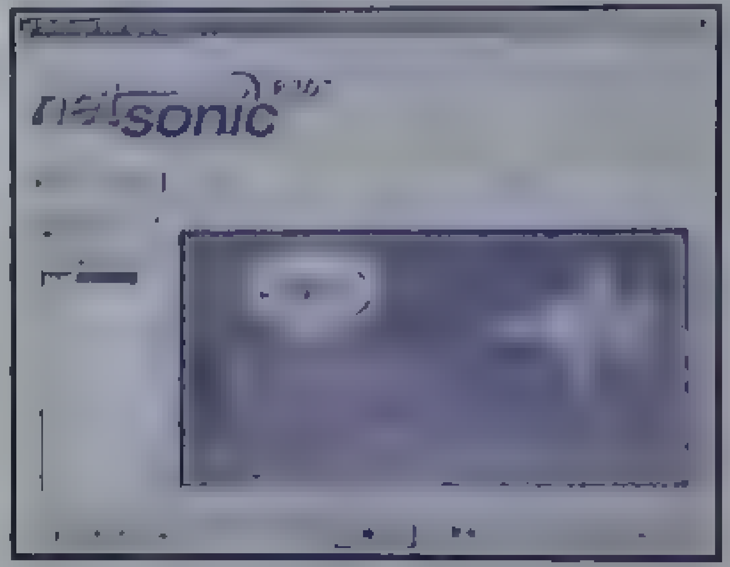
Fourtimes是调用IE来实现浏览的，可同时打开4个网页、用4个搜索引擎搜索、同时在4个聊天室聊天，还能自动检查您的远程信箱中有无新邮件。您可把内容相近的网站建在同一组中，以后浏览时只要打开此组即可。下载地址：http://www.newhua.com.cn/down/ft300.zip

Netcaptor也属于IE的外壳程序，可同时打开的网页数量远比Fourtimes要多，也具有网站组功能。下载地址：http://www.newhua.com.cn/down/nc602.zip。



[使用加速浏览软件]

加速浏览软件一般采用了预读、Cache和智能更新技术，即在您阅读当前页面时，后台预取页面上其它链接，这样当您调用页面上这些链接时就是从本地硬盘中读取，而不用等待从网上下载，从而提高了浏览速度，同时充分利用了电话网的带宽和Modem的能力。对于已访问过的网页，由于Cache中已有，就要智能更新这些网页，使其保持最新版本。智能更新时一般根据软件设置中的Cache内容保留时间来决定是否更新浏览器Cache中的内容



根据预取方式的不同，浏览加速器可分为两大类：基于链接加速和页面积累加速。基于链接加速器就是在阅读当前页面时预取当前页面上的所有链接。而页面积累型加速器则只预取经常访问的页面，因此不会浪费时间和带宽下载那些您可能根本不会看的链接。基于链接的加速器适用于漫游型浏览，而页面积累型加速器适用于固定网站的浏览。页面积累型加速器在对网站的初次访问时是没有加速效果的，以后对网站的再次访问时加速效果才会体现出来

这类软件著名的有NetSonic Pro、Surf Express、Fastnet99、Webwasher、Atv Sufer等

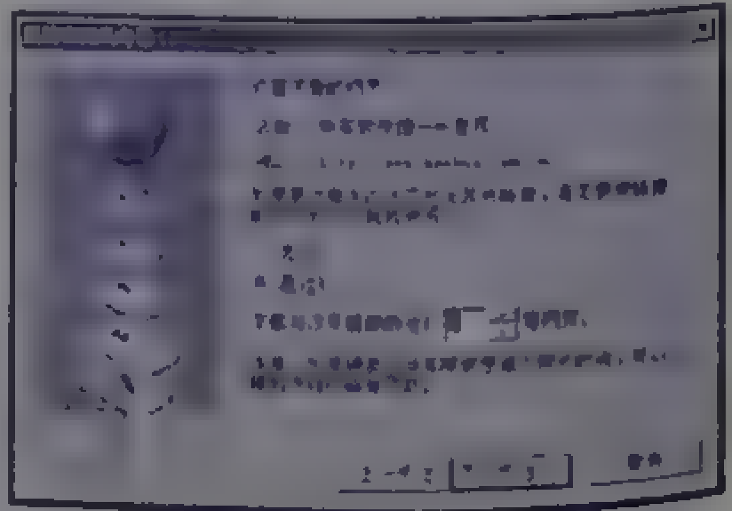
NetSonic Pro是个全能加速器，可在两种预取方式之间切换（您可在浏览时根据需要随时改变加速方式），浏览新站点时可用基于链接的加速方式，而浏览老站点时就切换到页面积累方式，例如[illegible]“今日之星”站点，可设置页面积累方式，凡在该“点击”一遍感兴趣的内容，[illegible]，这比用离线浏览[illegible]下载许多不必要的内容要省事的多。下载地址http://www.newhua.com.cn/down/n-p25.exe

Surf Express采用了预读浏览器Cache和智能更新，代理服务器技术。它把本地硬盘作为代理服务器，这样当浏览器浏览时会首先向Surf Express发浏览请求，由Surf Express从Cache中取出网页给浏览器。它还是个很好的Cache浏览器，可查找、筛选、排序Cache中的内容。用它浏览过的内容会完整地贮存在Cache中。不像有些加速软件使用后，浏览器Cache中的内容会变得支离破碎，根本不能离线浏览。下载地址：http://www.newhua.com.cn/down/sed.zip。

[多用IE5的同步功能]

IE5新增的“同步”功能与离线浏览器功能类似，但使用要简单一些，利用它可以大幅节约在线时间。

在要下载的链接上，单击鼠标右键，选择“添加到收藏夹”/“允许脱机使用”，在“脱机收藏夹向导”中设置是否下载该页中包含的其它链接，定义下载深度，决定何时执行同步功能；在高级设置中定义下载文件的类型、该页包含链接的文件类型。全部设置好后，在连线状态下，执行菜单“工具”/“同步”命令，IE5就会根据您的设置进行下载。下载完成后可以“脱机浏览”功能离线浏览



本栏编辑/Nowhere

● 品网月荐

精彩硬件网站点评

■ 文/cho

硬件站点在内地的发展还属于比较初级的阶段，它们大多是一些个人站点或是从个人站点发展而来的商业站点。这些网站大致可分为两类，一类以市场行情为主，快速反映电脑配件市场的风云变化；一类以硬件新品介绍、评测为主，以知识性见长。

虽然国内的硬件网站们一直在努力，但由于最新的技术和产品均产于国外，需要了解前沿硬件发展的最新动态的话，国外的硬件站点是你每天都应该关注的。国外的硬件站点发展远比国内的成熟、稳健，不少站点的成员在技术水平上也是国内望尘莫及的。

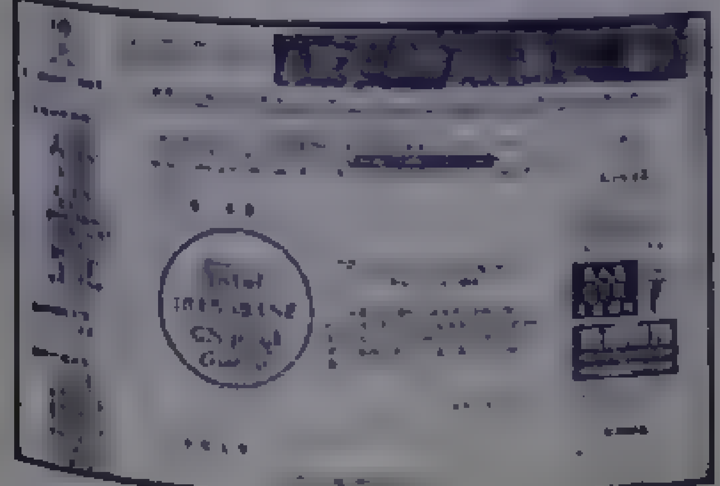
下面，我就把我平时最常去的硬件站点介绍给大家，希望大家也可以从这些站点中吸取有价值的东西，丰富自己的硬件知识，提高自己的DIY水平。

■ 倚天硬件门户

http://www.itdoor.net

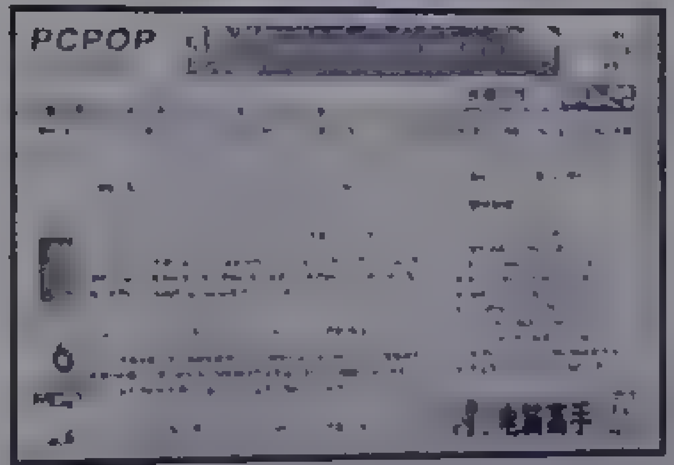
原“飞翔鸟硬件资讯站”，是内地成立较早，影响较大的硬件资讯网站。原来的“飞翔鸟硬件资讯站”一直以个人站点姿态出现，改名为“倚天硬件门户”后即转为商业站点。虽然转型的过程并不顺利，但“倚天硬件门户”还是坚持了下来，访问量并无太大的损失。

该站以报道硬件新闻、新品介绍、硬件评测为主。文章来源方面除成员创作和翻译外，也接受投稿。最值一提的是它的论坛，这里云集了大量的硬件高手。经常参观或参与他们的讨论能使自己的硬件水平很快得到提高



■ PCPOP网络杂志

http://www.pcpop.com/



前身是“显卡之家”网站。进行商业化转型后改名为PCPOP网络杂志。内容以刊登硬件新闻、新品介绍以及硬件评测方面的原创性文章为主。

◆ 特色栏目

[专业硬件文章]：在PCPOP，你所看到的文章皆出自该站成员的创作或翻译。他们对自己的文章质量有比较严格的要求，对文章的内容、表现形式、错别字都进行了控制。而且最让人钦佩的是，PCPOP对文章的内容以及影响承担相应的责任。以媒体的严谨态度面对人们挑剔的眼光。

[硬件评测室]：早在PCPOP成立以前，原显卡之家网站的测试水平就已经得到了各方面的认可。迄今为止，PCPOP亲手做过的完整测试高达上百次。无论测试水准还是测试数量都是国内站点最高的。

[硬件新闻报道]：除了有出色的文章和测试以外，该站的硬件新闻报道也一直倍受好评：每天都更新大量的新闻，不少新闻都是从浩瀚的国外新闻中精挑细选出来的（比如哪一家厂商有最新的驱动程序下载，有什么新的硬件使用诀窍呀等等），绝对符合国内玩家的需要。

■ 线上电脑硬体报道

http://www.pcreporter-online.com/

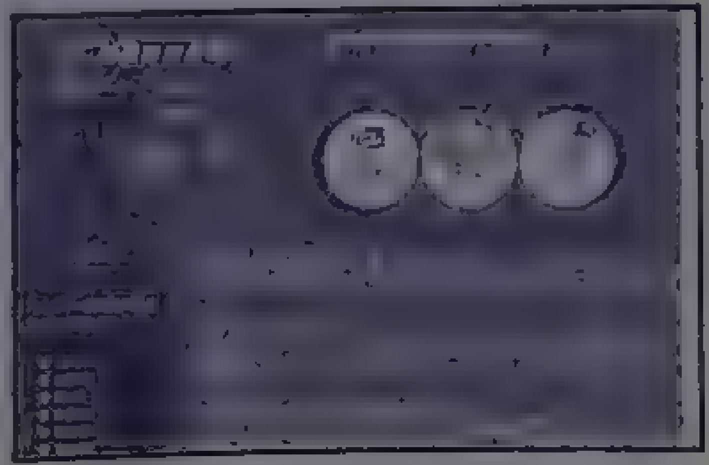
这是一个台湾站点，有趣的是它的成员并不完全是当地人组成，其中一位成员就是内地的Rookie。“线上电脑硬体报道”的前身是“VG向心加速地带”。在网站的内容上，它以深入、独到见长，但是在更新的速度、容量上就显得单薄了点。

◆ 栏目特色：

[网站日志] 作为一个台湾地区的硬件网站，自然有不少的小道消息，不过线上硬体的新闻报道形式一点也不古板。Ken是这里的新闻官，主要负责的是网站日志的更新。这所谓的网站日志就多少有点新闻的味道，当中有不少是来自台湾地区的小道消息，可信度比较高。

[文章特色]：线上硬体的文章是以质量、深度见长。他们的主笔比较擅长于把深奥苦涩的技术型文章演绎得通俗流畅，即使你是刚刚入门的菜鸟，也可以毫不费力地看完这里所有的技术性文章。而且阅读完毕以后，不会有什么头痛不适的感觉。

该站有一个比较特殊的地方是，你不会在这里看到任何的枪手文章。在这里，所有测试的硬件都是网站成员亲自



购买或者跟好友借来的，在网站上，你也不会看到任何的硬件广告。其独立性和对利益诱惑[illegible]，大大增加了其文章的可信度。

超频者天堂

http://www.overclocker.com.tw/

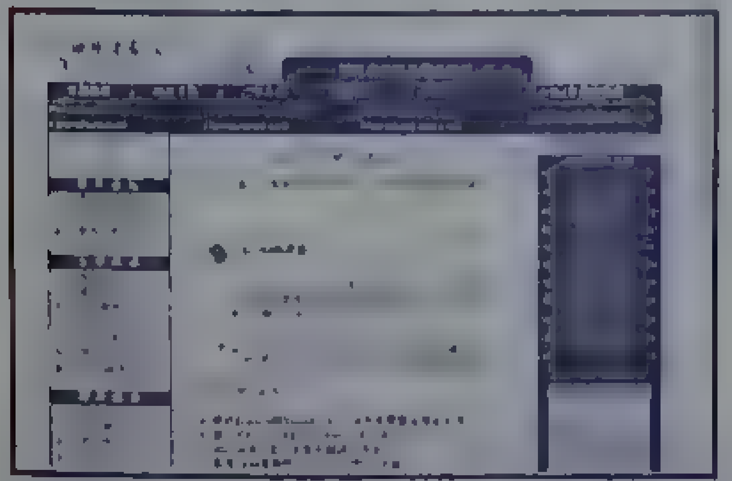
对于不少硬件发烧友来说，台湾地区的"超频者天堂"已经是非常熟悉的。自从改版以来，超频者天堂的内容更加多元化，除了有发烧的摩机经验文章以外，还有不少的通信类的文章，比如宽带网等。但是，总的来说，该站依然是以超频为主题，不少文章都凸显出作者非常厉害的动手能力，非常值得对此感兴趣的玩家前往一观。

比较遗憾的是，由于该站位于台湾地区，所以，站点上介绍的不少发烧级散热器都需要在台湾才能购买。当然，如果你的动手能力不错的话，也可以尝试自己照着样子做一个来玩玩。

硬件传真

http://www.wediy.com/

这是一个在加拿大留学的中国人办



的简体中文硬件网站，以翻译国外硬件文章为主。由于站长身在国外，所以能拿到许多第一手资讯和硬件资料，所以这里的报道"新鲜度"比较高。

不过，似乎由于该站目前只有站长一个人在进行维护和更新，所以尽管"硬件传真"在站点内容上较为新鲜，但是一个人的力量毕竟有限，如果不尽快解决此问题，恐怕对今后的发展不利。

走进中关村

http://www.intozhgc.com/

这是一个目前国内最好的硬件市场行情网站。该站具备两大特点：文章编发的原创性和自身运营的可持续发展性。在该站的自我简介中提及："无论是从最初的站长一人办站，还是发展到了现在近10人专职在做信息采编工作，本网站[illegible]文章的原创性[illegible]，利用互联网的优势，提供给读者大量有关中关村市场的行情和技术信息，每日仅原创的文字更新量就达一万字左右，这在同类站点中绝无仅有"。

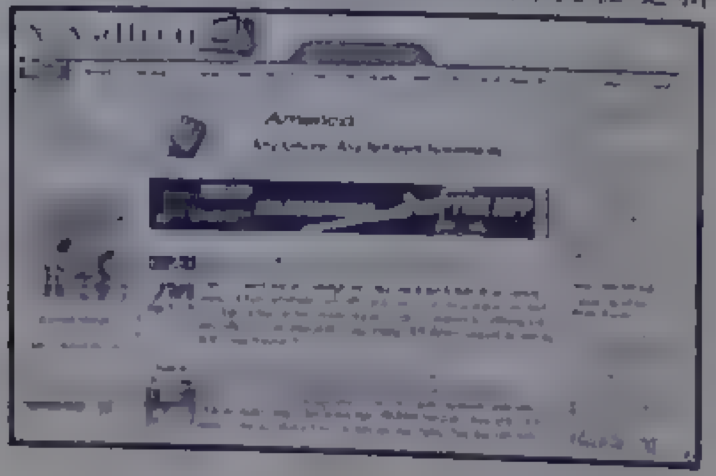
从最初创立到现在，"走进中关村"采取了逐步积累、持续发展的方式，始终专注于中关村这一具有代表意义的市场，通过对其深入的挖掘，力求向读者提

供迅速、准确的信息。它每日提供了大量的市场信息，并在这些报道中，有机地穿插入一些产品介绍和相关信息。

AnandTech

http://www.anandtech.com/

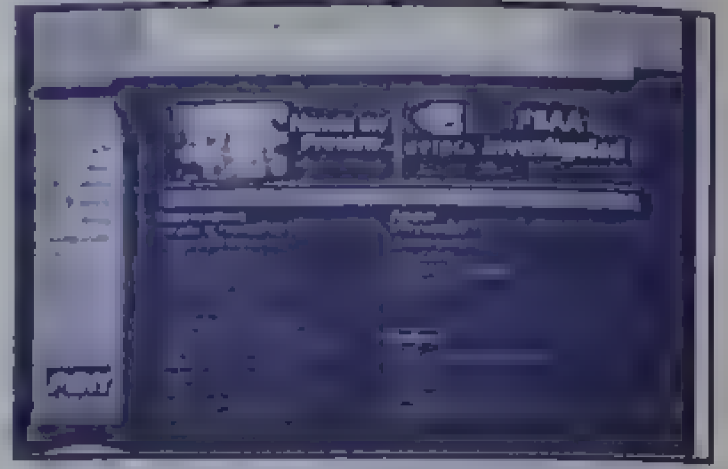
这是世界闻名的专业权威硬件测试网站。AnandTech的成立于1997年4月26日，当时成立的初衷只是作为一个K6-2的升级指南，在短短三年时间里，已经成为最受瞩目的硬件测试站点。在许多人的心目中，AnandTech比Tom's Hardware Guide更加公正，而且在更新



的速度上也比Tom's Hardware Guide来的快。不过，最近Tom's Hardware Guide也[illegible]

Beyond3D

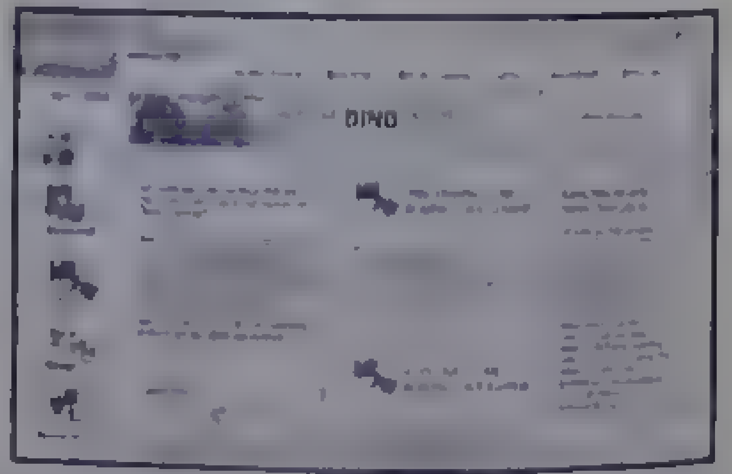
http://www.beyond3d.com/



Beyond3D的文章以技术性见长。早前硬件发烧友们比较关注的Voodoo5画面质量探究和nVIDIA FSAA探究其实都是这里的力作。国内的一些作者也都对Beyond3D十分留意，希望能够从中吸取知识。除此以外，Beyond3D的站点成员也具备丰富的电脑图形学知识，连3dfx也和Beyond3D合作，推出了一篇长达22页的白皮书《Super-sampling Anti-aliasing Analyzed》，对于想了解超级取样抗失真的朋友来说，绝对是值得一读的。

iXBT LABs

http://www.ixbt-labs.com/



俄罗斯十大硬件站点之一。请不要感到任何的惊讶，没错，这个网站的成员都来自于俄罗斯，[illegible]以北极熊和伏特加著称的国度。在这里，你可以看到最新硬件设备的评述以及最独到的新闻资讯。而且，你也可以看看俄罗斯人独特的硬件观点以及他们的俄罗斯式的英文。

iXBT已经正式授权PCPOP作为其文章的中文翻译站点。你以后可以在PCPOP上看到来自iXBT的文章。

欢迎加盟捷径俱乐部

暑期精品特惠： 邮费5元/套

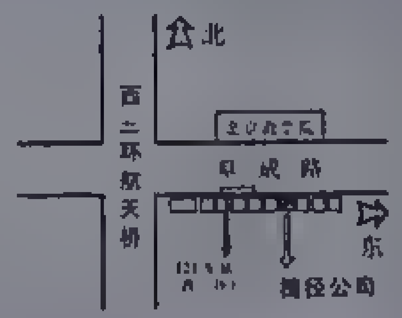
极品飞车之保时捷之旅	48元	退魔传说	40元	白色情人节	40元	博德之门	65元
救世传说(2CD)	56元	神雕侠侣	25元	新绝代双娇Ⅱ	60元	剑湾传奇	40元
新西游记	40元	风云	35元	西风狂诗曲Ⅱ	48元	暗黑破坏神Ⅱ豪华版	210元
		模拟城市3000	50元	太阁立志传Ⅲ	145元	将军	60元

捷径万智牌邮购区

邮费5元/套

万智牌三国志预组套牌(魏国版、蜀国版、吴国版)50元
万智牌三国博图版 50元
三国博图补充包 20元
万智牌中级版第六版预组套牌 75元
万智牌中级版第六版补充包 23元
万智牌克撒补充包 25元
万智牌马凯起始包 99元
万智牌马凯补充包 29元
万智牌宿敌补充包 29元
万智牌宿敌起始包 99元
万智牌预言补充包 29元
预言比赛用牌 99元

邮购地址：北京市813信箱捷径电脑公司　电话：68520836
联系人：李文东　邮编：100037
销售地址：北京海淀阜城路8号西边平房(商学院对面121车站旁)



捷径软件专卖店诚征全国销售商加盟

低廉的分销价格，上百种的软件，源源不断新品上市，强大的广告支持，难道您不想拥有吗？现在加盟"捷径软件专卖店"，依托"家用电脑与游戏机读者服务部"双重身份，加倍改善您的形象，更加提高您的知名度，诸多便利，您只须加盟"捷径软件专卖店"！

我公司对加盟销售商的优惠条件：

①为经销商每月免费提供广告支持(包括产品信息、经销商信息)；
②对所有产品提供完善的库存保护；
③保证所有新品都能在定单的24小时内发货；
④对销售业绩出众的经销商年终给予一定的精神及物质奖励；
⑤北京市四环以内(含四环)量大送货。

联系人：王海雷　电话/传真：010-68520836
总店地址：北京海淀阜城路8号西边平房(商学院对面121车站旁)

连锁店			
知星际公司	地址：北京西城区白云路西里甲12号楼商面5号	电话 63425670
现代分店	地址：北京中关村现代市场	电话：62528200
万事吉易天和店	地址：北京丰台区方庄	电话：67624659

捷径电脑公司

特别推荐:称霸四海　38 元/套　　　　邮费 5 元/套

名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员
最新游戏(预售)		[illegible]	30/28	[illegible]	159/140	[illegible]	149/30
网络三国	38/35	[illegible]	50/40	[illegible] II	48/45	[illegible]大亨II(中文)	25/25
东方战记	39/35	[illegible]	38/32	未来战警	50/45	足球力[illegible]	35/35
游戏[illegible]	39/35	雷电III	30/24	长空雄鹰	99/80	生死之间II	98/60
霹雳英雄榜(3CD)	69/58	超级解霸 2000	38/32	地下城守护者II(中文)	159/140	虚幻世界	38/36
魔导异元素	38/35	幻想西游记	68/56	主题医院	36/35	阿猫阿狗	36/35
三国志之风云再起	88/80	饿狼传说	30/24	[illegible]	48/46	工具类	
奇迹时代	50/45	真侍魂	30/24	长弓阿帕奇II	48/45	三维立体鼠标垫	15/15
水浒传天导 108 星	168/158	欢乐综艺王	28/25	[illegible]	198/175	中国共享软件	28/25
魔法门系列世纪典藏版	168/160	七国演义II	38/32	模拟城市 3000(中文版)	60/55	桂花宝典	18/16
[illegible]世界之旅	68/60	[illegible]	19	[illegible]	38/35	游戏之子	28/25
封神榜之英雄无敌	48/45	恶灵	48	上帝也疯狂(中文版)	50/45	WIN95 简装中文版	220/190
中华客栈	25/23	龙机传承III	15	[illegible]	149/129	WIN98 简装中文版	350/310
剑侠情缘 2	38/35	[illegible]	55	[illegible]	99/85	畅通无阻	128/110
凯撒大帝III	148/135	[illegible]	19	第三波		破碎虚空攻略	15/13
英雄无敌III末日之刃	88/80	笑傲江湖	69/60	大航海时代 4	248/210	MP3 II	49/45
银色幻想	50/46			[illegible]	168/135	随心所欲	140/120
拿破仑 1813	38/35	智冠		工人物语III	148/120	游戏攻略大王+光盘	25/20
凯撒大帝III(中文版)	148/130	水浒传之梁山好汉	69/55	水浒传之天命之誓	118/100	VRV 杀毒套装(特价)	260/100
初恋	48/45	深入地心	69/55	异形追杀令	138/120	瑞星世纪版杀毒软件	230/150
曹操传	148/130	魔法军团	69/55	古文明霸王传	98/60	KV300	230/150
火星计划	38/35	校园水浒传	69/55	大航海时代外传	128/120	东方快车世纪号	28/28
半条命-针锋相对	68/65	[illegible]	69/55	凡尔赛之宫廷疑云	128/40	WIN2000 家用版	98/80
七国演义	148/135	破碎虚空(4CD)	49/45	[illegible]	149/120	开天辟地	128/110
神秘岛 2 星空断层	50/48	[illegible]泡泡龙II	49/45	[illegible]	50/48	金山词霸 2000	28/26
命令与征服II	159/145	金庸群侠传	69/55	新天地互动多媒体		金山快译 2000	28/26
天子传奇(3CD)	49/45	神奇传说	69/55	黑暗王朝II	198/160	东方不败	80/68
狩魔猎人	48/44	三国群英II	69/55	[illegible] 2000	38/36	PCDIY 自己动手	40/35
轩辕剑III	129/119	少女魔法师(I II)	89/75	魔法师传奇(中文版)	35/35	金山单词通	28/26
主题公园世界	50/46	[illegible](双 CD)	69/55	古墓丽影III	50/50	金山打字通	28/26
春秋英雄传	35/32	风色幻想	69/55	[illegible]	35/34	特价精品	
霹雳小组 3	98/88	天地劫(增强版)	69/60	古墓丽影I、II、III	188/175	雷神之锤I+极品飞车II	60
人偶情缘(2CD)	38/38	魔法少年	49/45	[illegible] 365 天	48/45	摩托英豪+模拟公园	60
地都魔城传	38/35	龙神	69/58	天旋地转 3	43/42	飞狼大战卡曼契+极品飞车II	60
金银岛	98/90	幻世录	69/60	[illegible] 2	58/55	摩托英豪+魔兽争霸II	60
风色幻想 SP 封神之剑	48/45	风云	69/55	其它		精典小游戏 600	35
神气龟宝贝	69/60	岳飞传	49/45	孔明传	138/125	[illegible]战争	19
疾风少年(2CD)	49/43	刘备传	89/75	横扫千军	50/45	[illegible]	19
武则天(2CD)	38/35	欢乐大航海	69/60	横扫千军之[illegible]	48/45	[illegible] 97	30
魔力少年	49/45	[illegible]+便利商店(全装)	35/34	英雄无敌III(中文版)	48/45	[illegible]	30
守护者之剑 2(5CD)	69/65	时空道标	69/55	霹雳飙车	35/30	[illegible]	30
东方传记	49/44	新世纪福音战士(4CD)	129/120	云斯顿赛车 99	138/110	[illegible]	19
圣灵骑士	49/49	风色幻想 SP 封神之剑	48/45	[illegible]	39/38	[illegible]	35
劲爆极限滑雪	50/45	新鹿鼎记II(4CD)(智冠)	69/60	起义 2 之再造帝国	49/45	玫瑰纹身	30
古墓最后的启示	50/45	天子传奇	49/45	家园	48/45	摩托英豪	30
时空之轮	38/35	火箭宝贝	69/59	跑马街头足球	36/35	大战地球反击战(双 CD)	40
清涩宝贝	38/35	守护者之剑 2	69/60	梦幻西餐厅II	38/35	[illegible] II	48
侠客新传	29.9/28	守护者之剑外传	69/60	[illegible] 2000	28/26	[illegible]	56
三国演义III	49/45	地狱门	69/58	半条命—军团要塞	69/60	[illegible]	35
麻烦大了	38/35	战国美少女 2	69/58	仙剑奇侠传(世纪回顾版)	28/28	地球 2140	20
乱世奇缘(软件与光盘)	25	电子艺界		真命天子	48/45	[illegible]	30
超级医生	38/35	摩托英豪II	149/119	新鹿鼎记II	38/36	命令与征服(金版双 CD)	40
永远的伊苏	60	摩托世界锦标赛	149/130	星际围攻	148/135	[illegible]	30

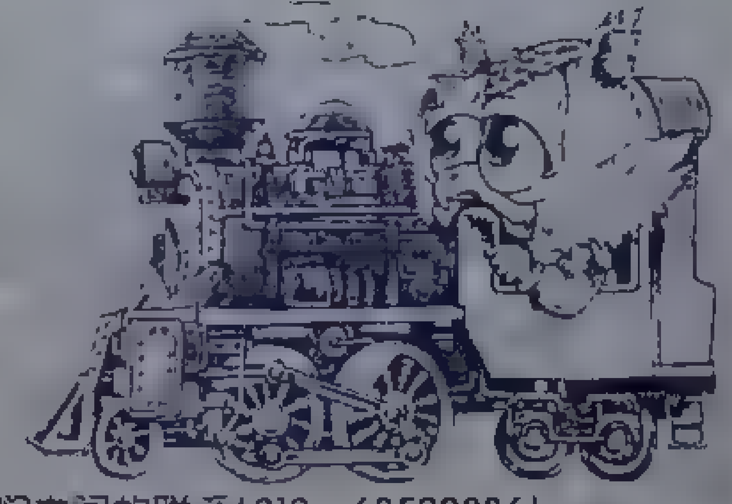
欢迎加盟捷径俱乐部

只有捷径会员才能够享受到低价格购买高档软件、游戏的优惠

捷径推出　**五折～八折**　会员卡,加盟从速

入会办法:

1、每人只需交 10 元即成为捷径公司的会员,每年会费 10 元;
2、会员不仅可以享受 5～8 折的优惠,而且还可以以 8.5 折购买所有最新上市的游戏;
3、免费为会员提供软硬件的咨询服务;
4、会员免费获得各种正版软件目录及产品的介绍。



邮购办法:

1、在汇款单上详细注明会员号、姓名、地址、邮编、购买软件名称数量;
2、会员若在捷径公司有余款可累计在下次汇款时一同使用;
3、若软件在运输过程中有损坏或有质量问题,全部免费调换,
4、软件每套邮费 5 元,特快每套加 30 元邮费;
5、非会员所有软硬件全部为原价;
6、若邮购中有任何问题,请打电话与我们联系,邮购者请您留下电话,以方便我们之间的联系(010－68520836)。

捷径硬件专栏　邮费 10 元

美创 TNT2 16M	430 元	阿波罗 TNT2/32M/M64	660 元
赛友 TNT2 16M	490 元	大白鲨 44X1 代	430 元
VooDoo RUSH	300 元	大白鲨 44X2 代	460 元
野人 4/32M	500 元	世纪互联上网卡(100 元)+鼠标	100 元
野人 4/16M	390 元	双飞燕鼠标	30 元
iT40/8M(维欣)	290 元	六键手柄	40 元
9880/3D/8M	260 元	八键手柄	60 元
美创标准版 TNT2/32M	900 元	科瑞跳舞毯加厚	50 元
		科瑞跳舞毯周边带灯	50 元
		科瑞跳舞毯接电视	180 元

正版"100"——6 张光盘 100 元,邮费 10 元

游戏类	电脑教育文化类	百科知识
FIFA98	多媒体电脑的秘密	商海纵横
大唐诗录	全国计算机等级考试教程一级 B 类	百家姓
霹雳飙车	妙手点拨 3DMAX	魅力兵法—女性篇
玫瑰纹身	金山词霸 3	新中国邮票全集
世纪战略	轻轻松松学中文 EXCEL97	世界流通铸币
生化悍将 2 复活	美语每日一句	中国烹饪
圣域争辉—无畏勇士	移民美国	鲸的世界
海底文明	装机驱动之超频 2000	三维立体画大全
凯兰迪亚传奇 3—玛尔寇的复仇	疯狂英语	家庭诊治小医生
宇宙冒险家	通关圣手	最新中国家庭美食
极道枭雄 1	听霸	中国民间吉祥图案
陆空战将	魔幻天下	居家理财小财神

笑傲江湖演义(十四) www.xajh.com

★ 请注意：[illegible]

★ 另外，[illegible]

刀头血，唯尊梦

——古墓实非幽居地，唯尊一族闹江湖(下)

[近身搏杀]

追捕唯尊一族的并不仅仅是风儿

还有两个人和唯尊一族结下了仇怨，那就是笨笨和武当的孤魂。

笨笨自上次被孤魂救下之后，二人便决定了要找唯尊一族寻仇。

在江湖要找到仇人并不是一件难事，但要对付的敌人却不是一个，而是同气连枝的一族笨笨和孤魂知道会面临的是一场惨烈的搏斗。

生死难料。

他们有着同仇敌忾的壮志，绝对不会退缩。

笨笨和孤魂决定分头行动，一旦遭遇敌人就相互照应。

笨笨警觉地走着，他将身体调节到了最佳的状态，随时都准备出击。

阵云四起，升于脚底，天色渐渐暗了。

迷踪林。

树叶随着晚风簌簌而动，天上流云急止。笨笨收到了消息，来自百花谷。

百花谷

孤魂和唯尊霞宇已经遭遇。

二人同时感觉到了杀机。

对峙是极其短暂的。

太极神功!!!!!!!! 玉女心经!!!!!!!!

人几乎是在同时发出了致命的一击

盛开的花[illegible]被两股相击的气浪撕得粉碎，但没有落下[illegible]

孤魂感到胸口发闷，一种甜腥的味道就在嘴边，但他强忍住，他在等待着一种声音

他听到了

听见这种声音使他的整个人就立刻虚脱，慢慢倒了下去。

孤魂听到的是一声沉重的倒地声伴随着急促的呻吟和喘息，他知道自己胜了，胜得凄凉而艰苦。

他的眼帘渐渐阖起，因为生与死好象没有什么分别了。

但是一个人扶住了他，一股暖流进入了他的身体。是笨笨救了他

百花谷

唯尊野马冲入了百花谷。

他同样收到了消息。

他看见唯尊霞宇已被当场打成网络废人，心头大怒

他立足未稳，笨笨先发制人，一招一阳千里电火，唯尊野马躲闪不及，负痛而走

笨笨寻着血迹一路追踪。

迷踪林、孔雀山庄瞬间已经抛在了身后。

孤魂调息片刻已经完全恢复了体力，紧随其后。

[illegible]

唯尊野马，一声冷笑，他知道救兵马上就到。忽然发出低吼如狮，全身的衣衫无风而动，震荡而起。回身作致命一击。

一招玉女心经!!!!!!!!

笨笨不敢怠慢一招六脉神剑!!!!

就在这一刹那间，孤魂大喊一声"我来了！"

一招太极神功!!!!!!!! 打向唯尊野马

突然间战团中又出现一人！

唯尊冷血！！！

笨笨将剑花一抖，剑光立时大盛，六脉神剑!!!!!!!!

六道剑光如排山倒海般冲出，这是必杀必胜的一剑

刺向唯尊冷血

忽然一切都静了下来

一个人倒了下去。

是唯尊野马。

他被武当派孤魂当场打成网络废人。

又有一个人倒了下去

是唯尊冷血。

然后是笨笨的一声欢呼："耶，我们赢了！"

笨笨和孤魂紧紧拥抱在一起

[祸起萧墙]

日上[illegible]，初夏的阳光在终南后山郁郁葱葱的大树上、飞鸟时时发出[illegible]的叫声，是个好天气。

古墓派的总舵里，已经聚集了不少人，原来他们正在开同门会议。可是气氛却是剑拔弩张，里面的人明显的分成了两派：一派是支持唯尊一族的，当然大多数是唯尊的骨干；另一派则是以残天剑和幽灵居士为首的声讨唯尊一族的。还有的就是夹在中间劝解的。

残天剑挥动着手里的拂尘，怒道："唯尊，你们今天杀我朋友，得给我个说法！"

唯尊惊魂向来脾气火爆，对残天剑道："你也有杀我朋友!"

落樱一刀流在旁劝道："你们在干什么啊？都是同门不要内哄啊！"

残天剑喘着气叫道："杀。。。。。。唯尊～～～杀。。。。。。唯尊～～～杀！"

幽灵居士早就看不惯唯尊一族做气凌人的样子，在一边也忍不住叫道："哈哈杀唯尊！哈哈杀唯尊！哈哈杀唯尊！"

唯尊霞宇恨恨道："大家谁还有想要杀唯尊的没有啊！敢站出来吗?"不知道哪个小侠客还在下面咕哝了一句："都是你们在外面乱杀人，害得我们也被人追杀。"

唯尊惊魂气不过，冲口道："我们唯尊退出古墓!"

天狼是支持唯尊一族的，冲着幽灵居士道："小子，别太嚣张了！"又拦着唯尊惊魂道："冷静点！"

唯尊冷血看样子也火了道："从今天开始唯尊冷血退出古墓。"唯尊龙儿虽然也是唯尊一族的，但到底是女孩子家，见事情闹成这样，已经急得眼泪要掉了下来。扯住唯尊惊魂的衣袖道："他们又不代表古墓的所有同门。"

唯尊红魔一直坐在后面，铁青着脸一言不发。此时也终于开口叹道："看来是古墓不容我们了。"

唯尊霞宇愤愤不平道："古墓能到今天我们唯尊流了多血？他们又为古墓做了多少事？"

唯尊龙儿道："你们就别吵了，让掌门一会来解决。"

残天剑一听也对唯尊惊魂道："好，我们就看掌门怎么吧！"

天狼叫道："掌门到！"

古墓派的掌门寇仲得知总舵里闹开了锅急急忙忙走了进来，毕竟是掌门，还是显得沉稳镇定，笑道："大家好！我来了，呵呵！"

唯尊龙儿对寇仲道："你老终于来了，我们正等您呢。"

两派好歹看在掌门的面子上先安静了下来。

寇仲问："出了什么事情？"

唯尊惊魂抢先对寇仲道："我们昨天被同门砍！我被可月砍了两次！"唯尊红魔脸色发青对寇仲冷声道："看来古墓是容不下我们了。"

寇仲抓了一下头皮对唯尊红魔道："可月？我知道。"

唯尊惊魂道："可月亲口说他退出古墓，入日月了!"

寇仲转过头对幽灵居士道："那唯尊的要杀可月，好象没什么不对？"

幽灵居士对寇仲道："我没说不对呀！"

寇仲对幽灵居士道："那你还有什么问题？"

幽灵居士对寇仲道："他们杀了同门的两个晚辈！"

听完了申述，仲寇觉得两派都有道理，似乎无所适从。唯尊一族确实使古墓派在江湖上声名雀起，但是……另一派说的也是有道理的，到底是同门派的呀，怎么自相残杀呢？不过……

寇仲觉得很棘手，沉着脸问道："是谁先开始杀同门的？"

残天剑道："这事不用等掌门解决了！我们明晚用武力解决！"此话一出总舵里就开了锅，古墓派的弟子各自拿出麦克风喊起了口号：

紫阳上人卡拉 OK：唯尊我们支持你们！

诗情画意卡拉 OK：唯尊天下无敌！那两个叛徒死定了！

战斗机卡拉 OK：唯尊的朋友我支持你们!!

覆天卡拉 OK：唯尊兄弟，别在古墓呆了，我们走吧！

高大全卡拉 OK：古墓没有同门情，唯尊离开对对对！

高大全这一喊，惹恼了小小龙女，一招玉女心经，竟将高大全当场打成网络废人。

幽灵居士更加有理了，道："明晚一战，不是针对古墓，而是杀没同情心的唯尊！"但他的声音却被更大的声音给淹没了。

慕容秋荻道："明晚大家来帮唯尊！"

翱翔卡拉 OK：唯尊一族万岁！

小小龙女卡拉 OK：我支持唯尊的人！

唯尊野马河东狮吼：我来了，谁是叛党受死吧！可月受死吧！

大火球卡拉 OK：古墓没有同门情，唯尊离开对对对！

眼见着局面没有办法收拾，寇仲毫无办法。

幽灵居士对寇仲道："你不太象掌门！"拂袖而去…………

古墓派是否会真的爆发一场大的火拼，唯尊一族是不是真的要脱离古墓派，事态将如何发展呢？谁也说不清。

一场纷争并没有结束，唯尊一族是不是又要在江湖上惹出一场事端，古墓派的兴衰荣辱到底如何呢？

谁知道，世事无常，谁又能预测未来的事呢？

★ 游戏巫师热线 zhuchiren@ xajh.com
★ 其他精彩内容请浏览网页 http://www.xajh.com
★《笑傲江湖》最新消息：
北京地区玩家欢迎拨打 1608001 专用号码参加大型网络游戏《笑傲江湖》，同时尽情畅游其他网络天地。私宅用户信息费 30 元/月封顶，公费电话用户信息费 280元/月封顶（电话费另付）。
乐斗士咨询电话：010－64971912

危机最前线

TRAMK

简体中文版

你，想做一个特种兵吗？

你，想成为SAS英国特种部队：皇家特种空勤团的成员吗？

现在，机会来了。

[illegible]

游戏的图形引擎采用的是著名的3D引擎 Insanity，在这个强力引擎的支持下，[illegible] 在游戏中，几乎所有的东西都是可以互动的，这意味着你可以夺取敌人的坦克、飞机，[illegible] 只有想不到，没有做不到！

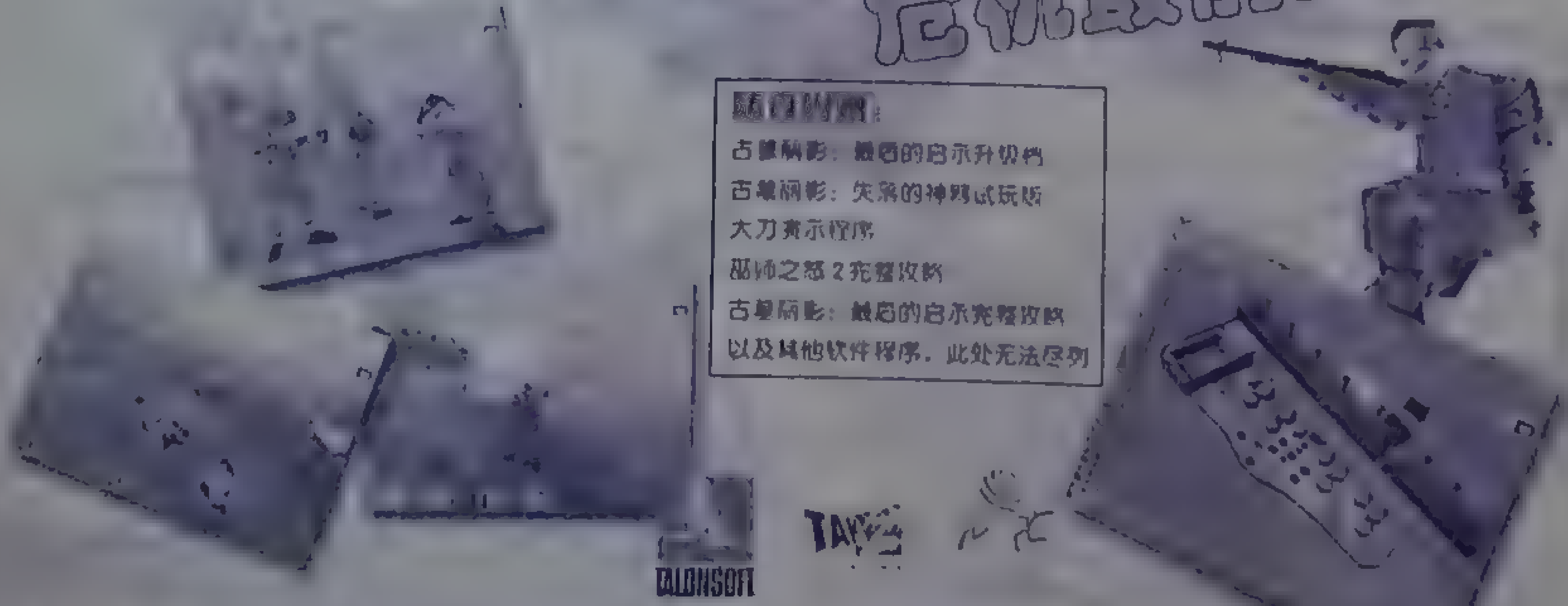
60元/2CD

附赠精美详尽说明手册

8月下旬上市

或许，你是《三角洲特种部队》的狂热爱好者；或许，你对《彩虹六号》情有独钟；更有可能，你沉溺在《盟军敢死队》中不能自拔

那么，你不应该错过她：危机最前线



随盘附赠：
- 古墓丽影：最后的启示升级档
- 古墓丽影：失落的神殿试玩版
- 大刀演示程序
- 巫师之怒2完整攻略
- 古墓丽影：最后的启示完整攻略
- 以及其他软件程序，此处无法尽列

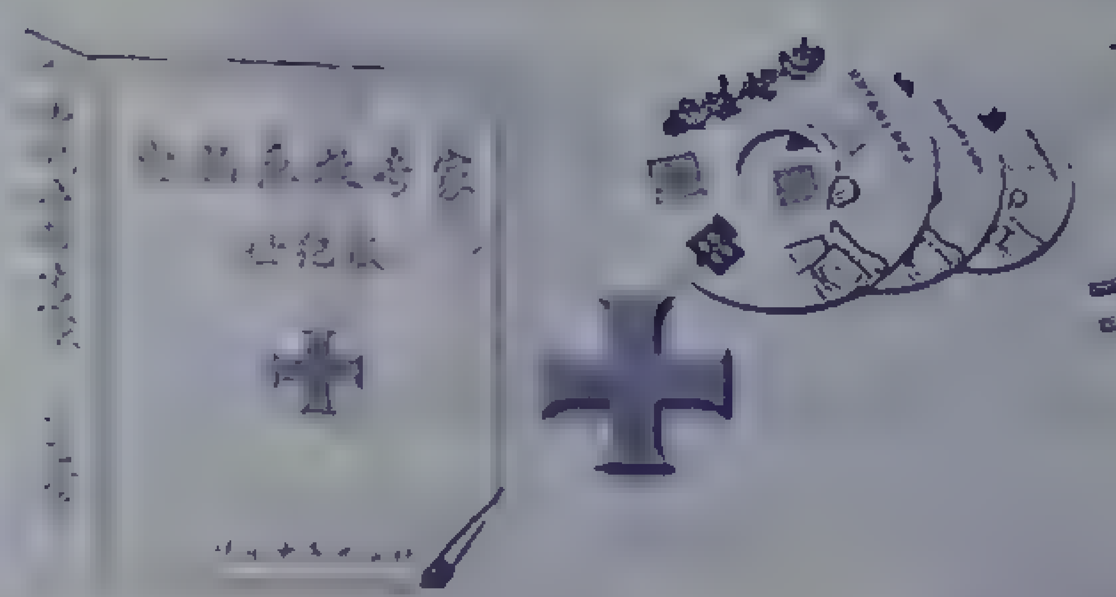
TALONSOFT

世纪雷神

北京世纪雷神科技发展有限公司
地址 北京市海淀区白石桥路30号农科院151信箱
邮编 100081 电话 010-68918554/68918552/68919620
E-mail quake@263.net.cn

世纪雷神诚征全国各地销售代理
联系电话：（010）68918552 68918554 68919620
联系人：[illegible]

电脑急救专家



58元 3CD

世纪版全新奉献

硬件专家： 掌握组成电脑的各配件和组装的知识，以实物方式讲解如何组装电脑、安装系统、驱动程序、相关外设(如：扫描仪、数字相机、刻录机、电视卡)、电脑连网、Internet网络连接。

急救专家： 按电源、主板、CPU、内存、BIOS、显示卡(器)、声音、软驱、硬盘、键盘、鼠标、CDROM、打印机、MODEM及WIN95、98、2000系统、笔记本电脑分类，详细讲解电脑故障排除和使用技巧，讲解优秀实例超过500。

保护专家：“电脑急救专家”应用程序，使用该程序可使您的电脑在出现故障时，进行自动恢复，也可对重要文件进行防删除、防病毒保护。

速度手册： 产品配带一本400的(18开:17cm×23cm)电脑故障速查手册，对电脑出现的故障，可独立随时进行查询。

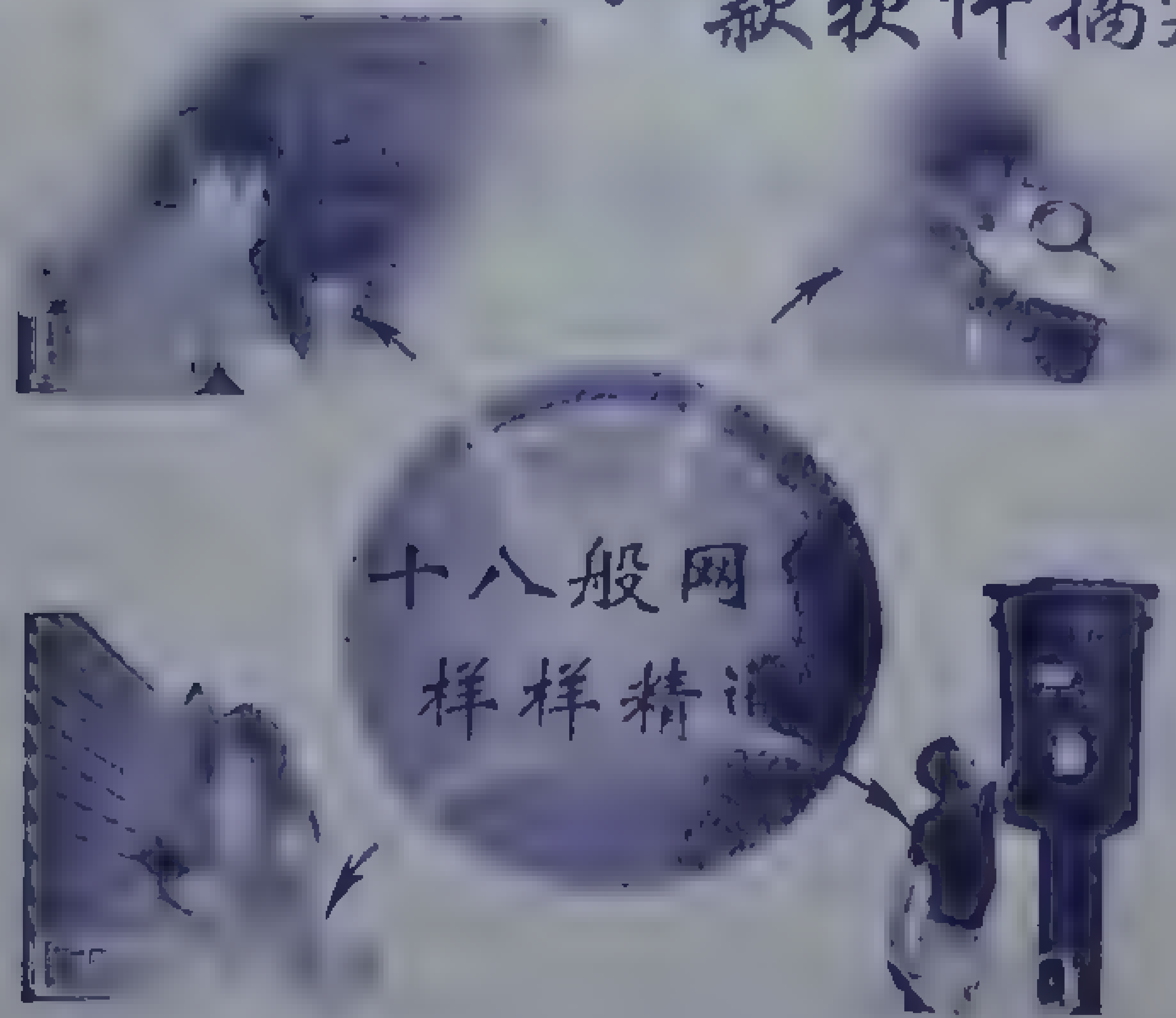
北京济利公司出品 电话：010-62180790/91
书商发行邮购地址： 北京市朝阳区甜水园北里16号图书市场130号北京春城书社（邮购的用户，另加邮费5元）
联系人：薄国庆 邮编：100026
电话：010-65010344/64447183

诚征各地电脑书店代理

功能完整的个人上网智能平台
全面包容从拨号开始上网所需的全部功能

东方虹

一款软件搞定整个互联网



闪亮登场

用《东方虹》享受七彩网上生活！

热烈的红
时尚的[illegible]
[illegible]的[illegible]
生命的绿
冷静的青
[illegible]的[illegible]
[illegible]的[illegible]

拨号上网、聊天、邮件管理、搜索、浏览、查询、信息库……

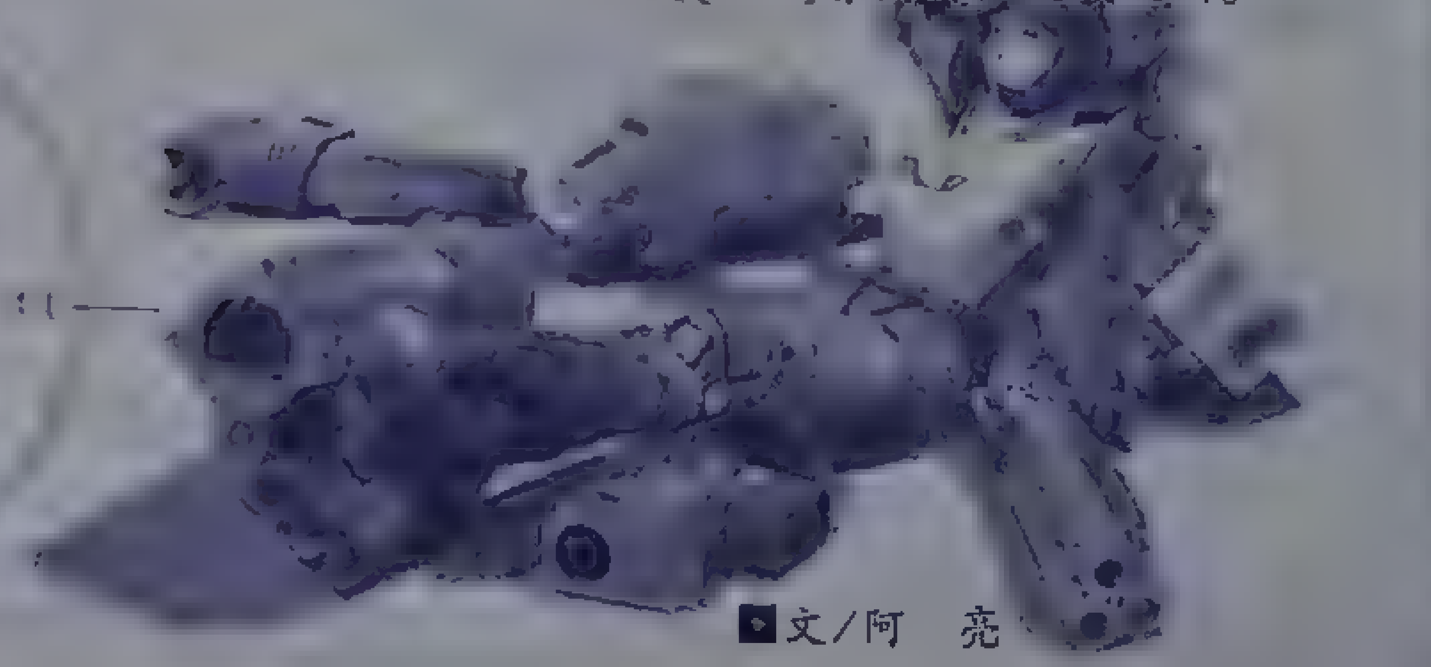
更多色彩更多功能尽在《东方虹》

Z软件— 实达铭泰 地址：北京海淀区白石桥路18号 中电信息大厦六层 电话：010-62501955 网址：www.sunv.com

系列产品：《东方快车》《东方网神》《东方网页王》[illegible]

☆ 谨以此文献给在首届"明光电脑城 Quake Ⅱ大赛"中勇夺冠军的"V3_Fire"和"北邮 V 队"以及深爱《Quake》系列的广大战友们。

赢家



文／阿 亮

一、没有硝烟的战场

炎炎夏日，正是一年一度的国际网络游戏盛会"《风神之刃》对抗赛"开幕的时间，我照例收到一封电子邮件：

"尊敬的 Bearmimi Chen：

你好！

现在，"第十届《风神之刃》国际互联网连线对战大会"的一切筹备工作已顺利结束，作为连续两届的"风神"——国际总冠军，没有您的加盟将是我们最大的遗憾。请允许我以主席的身份和全体《风神之刃》玩家的名义邀请您出任本次比赛的第一主裁判，希望您不要拒绝。请尽快回信指定好您的 ID 和密码，以使登陆服务器时确认您的身份

我们已经很久没见了，我的中文水平又提高了许多。怎么样 Mr. Chen，我的中文及格吗？期待能很快在网络中再次"见到"你！

您真诚的 Peter Yang"

我不禁莞尔一笑。《风神之刃》，多么熟悉的名字，那个让我沉醉其中的 3D 射击游戏，互联网上连线对战的大热门！现在，有关它的各种网络联赛正如火如荼地展开，Peter Yang，则是我在网上最好的对手，同时也是朋友。

记得初次参赛，是通过一个名为"国际互联网《风神之刃》游戏协会"的组织报的名，已经是 5 年前的事了，当时满以为凭着自己的实力可以轻松取胜，没想到却碰了个大钉子！那年的国际总冠军是 Peter Yang，一个大洋彼岸的 ABC(美籍华裔)。"冠军"一词在我的字典里并不稀罕，但是，一个能得到全世界所有战友认可的"风神"头衔，却令人分外眼红。那年，我暗下决心，一定要夺得下任的"风神"之名！

经过一年的刻苦"修炼"，我信心百倍地参加了第六届的比赛，并以微弱的优势击败了 Peter Yang，首次尝到了世界冠军的滋味——尽管只是网络游戏比赛，但是对我来说却好似在奥运会上夺冠一样激动。

赛后不久，Peter Yang 给我发来了电子邮件表示祝贺，并希望和我成为朋友。他说自己在美国开了一家不大不小的电脑公司，有一个美丽的妻子和 3 个可爱的孩子。他对我的作战技巧大为夸奖了一番，同时表示下次一定不会放过我，我当然不会示弱，立刻接受了挑战。但我知道，Peter Yang 的败北，并不是实力和技巧上的欠缺，而是因为他是前任"风神"——所谓树大招风，几乎所有垂涎"神"位的玩家都将他当作前进路上的绊脚石，于是有了一种联手消灭敌人的默契——这也是历届"风神"都无法蝉联桂冠的原因。虽然是胜之不武，但在战场上，赢家就是赢家——"胜王败寇"这句话适用于任何一个战场，即便是在网络这个看不见硝烟的战场上。

我在没日没夜的疯狂训练中，迎来了第七届的"风神"大会。这是自我玩《风神之刃》以来，参加过的最惊心动魄的比赛。我终于领略了作为上届冠军的辛苦——到处都有针对你的炮口，说不定什么时候就会栽在一个名不见经传的新秀手中，就象 Peter Yang 栽在我手中一样。幸运的是我坚持到了最后，并最终取得了胜利。Peter Yang 对我的飞速进步表示惊讶，用他赛后的话说："我没想到居然会有人这么玩《风神之刃》……Bearmimi 简直象真的'风神'一样。"这是我获得的最高荣誉——能获得 Peter Yang 的称赞甚至比获得冠军头衔都值得高兴——尽管我是第一个连续两年获得"风神"称号的赢家。

二、黑手

连续两届夺冠，使我感到无比的疲劳。两年来，我每天除了吃饭睡觉，其余时间几乎都在和电脑打拼，学习成绩一落千丈，交往了数年的女朋友也扬言说："单项选择题，我，或者电脑？！"我当然不能拿《风神之刃》当饭吃，也不能娶一台电脑过下半辈子，毕竟我还是要工作、要生活的人。想来想去，也罢！干脆就急流勇退吧。于是，我写信向"国际互联网《风神之刃》游戏协会"的众位网友道别。没想到 Peter Yang 也做了同样的选择，他说他因为沉迷游戏公司业绩已经逐渐萎靡，而他还有一个家庭要维持，所以不得不退出这场无休止的角逐。之后的几年，我和 Peter Yang 时常联系，但是，不知是何原因，我们的每封电子邮件里都尽量回避提到《风神之刃》这个名字。

然而就在两个多月前，"国际互联网《风神之刃》游戏协会"的前任主席因故退位，Peter Yang 作为曾经的冠军及历届比赛的热心组织者，被邀请重新出山，执掌帅印。经过了一番深思熟

虑之后，他答应了协会的邀请，并且[illegible]主席——希望能借助我这"[illegible]，我只得瞒着女友悄悄答应了下来[illegible]个头不大，但吼起来却同样吓人[illegible]不分个头大小的

经过多年的积累，现在的"《风神之刃》[illegible]互联网对战大会"已经颇具规模和影响力。不过，随着声誉的[illegible]的事情也接连曝光。比如第八届大会上，Internet 最臭名昭著的网络赌博公司"Tiger"居然串通了一名裁判妄图操纵比赛结果！

"Tiger"的全称是"老虎网络娱乐基金会"，虽然名字很正统，但私下里却干尽了不法的勾当。他们利用网上博彩，不知侵吞了多少"网虫"的家产。这只"老虎"，比真正的猛兽还要凶残、冷血。第九届的比赛大会上，"Tiger"的行动更加大胆，甚至出现了黑客攻击记分系统的事件。不过，大会组委及裁判们利用坚固的防护墙及娴熟的反黑客技术，击退了黑客们潮水一般的进攻——很少有人知道，在"《风神之刃》国际互联网对战大会"这个没有硝烟的战场后面还有另一个没有硝烟的战场，而且这个战场比前者要激烈、残酷得多！据说，所有偷袭服务器的黑客都是"Tiger"花重金雇来的，而且，网上有传言说，前协会主席就是因为和"Tiger"有所勾结而被弹劾下台的，真不知道今年的比赛会怎样。

收回了纷乱的心绪，我还是决定出任裁判，并且回信指定了我的 ID 和密码。很快 Peter Yang 就回信给我：

"Dear Bearmimi，

你的帐号和密码已被系统接受，请在近期内测试该帐号是否有问题，如果有的话请尽快和我联系

你知道，这是我上任后的第一次大赛，中国有句古话："新官上任三把火。"我希望我这头一把火能烧得旺些。想必你也听说了"Tiger"吧？这一届比赛尚未开始，我们的服务器就已经遭受了不下 7000 次的攻击。不过，他们显然低估了我这个主席的能力。为什么这个世界上会有这么多肮脏丑陋的事物？！

不过，仔细想想也是，有竞争的比赛就会有输赢，存在胜负的东西就可以拿来赌博，人类好逸恶劳和企图不劳而获的劣根性就是赌博最好的温床，加上网络立法的滞后，今天网上赌博这么风行也是可以理解的　但是我绝不容忍"Tiger"的黑手玷污我最心爱的"运动"！

其实，这也是我希望你在这次比赛中担任主裁判的真正原因。因为现在据说"Tiger"已经收买了"风神"级的高手来参加这次比赛，企图从内部支配大会的进程。我希望能得到你的支持，你高超的战斗技巧和连续两届夺冠的经验，一定能够对我们有所帮助

原谅我没有事先向你说明这些严峻的情况，我怕你会因此而拒绝我的邀请。不过，我相信，你和我同样对《风神之刃》有着无法忘却的痴狂，你不会让你心爱的游戏被黑手玷污的，是吧？

你真诚的 Peter Yang"

我身为两个主裁判之一，不免感到重任在肩，能否胜任 Peter Yang 的嘱托（去和"Tiger"的黑手对抗）依旧是个未知数，唯一能够协助我战斗的不是任何"武器"，而是来自 Peter Yang 这[illegible]信任和"敌人"[illegible]，特别是像 Peter Yang 一般和我[illegible]，这种尊重和朋友间的信任同样[illegible]

我只好回信宽慰了他一番，但是我的心中却没一点底儿。对方的实力不容小觑，[illegible]的"场地"上作战，如何才能抵挡敌人的进攻[illegible]。一切只能依情况发展而随机应变了，现在的[illegible]不许败，压力太重了

三、弑神

近来总是考虑着"Tiger"的黑客会怎样攻击比赛大会以及应该采取何种抵御方法，我的心情恍惚和心不在焉直接导致了我那只可爱的"小狮子"对我的硬盘作了一次彻底清查。不过，一个来自网上的传言则更让我担心——目前，"Tiger"针对这届"风神"大会的网络赌博投注金已经超过 300 万美元！真是惊人的暴利！

为了保证参赛选手不被"Tiger"收买，大会再三严格确认了选手们的身份，所有被认为曾经和"Tiger"有联系的选手都被取消了比赛资格。所幸这一举措得到了绝大部分网友们的支持，因为谁也不愿看到一场事先"导演"好的比赛——特别是参加了赌博投注的网友

还有大约一个小时就要开始比赛了，我打开电脑，快速进入登录界面。服务器向我的终端发送了一个登录请求的响应。我输入了帐号和密码，安全通过了身份检验

"怎么样？感觉不错吧？"Peter Yang 丢来纸条，看得出他很是春风得意

"的确不错！老虎那边有什么动静？"我担心的问。

"Take it Easy，一切 OK。我对服务器作了全面的加强，即使是再高强的黑客也不可能在短时间内攻破我的防火墙。即便他们能冲破，比赛也该结束了，那时他们爱干吗就干吗吧，反正都打完了！"

"是么？那最好不过了。""Tiger"的赌博利润是何等的可观，稍微有些统计学知识的人都很清楚。在这么高利润的引诱下，"Tiger"是什么都做得出来的——马克思说过，只要有 300% 的利润就敢上断头台了，而网络赌博的利润又岂止 300%！

"你怎么好象有些底气不足？相信我，我们两人联手是可以对付一切突发情况的"

"好吧，就照你说的。"

"这样吧，你先看一下比赛的规则和裁判条例及权限，有什么疑问及时提出来。我去最后检查一下连接线路和防火墙，一会赛场上见！"

"Ok，Bye！"我随即调出了比赛规程仔细读着。今年的比赛规则剔除了许多以往不合理的内容，看来，Peter Yang 的确在这上面花费了不少心血。

"一、比赛规则：

通过预赛的选手可以进入决赛。决赛阶段共分 3 场，为了公平起见，比赛场地由电脑随机抽选，赛前绝对保密。参加第一场决赛的选手限制名额为 12 名，淘汰 4 名；参加第二场决赛的选手限制名额为 8 名，淘汰 4 名；参加第三场比赛的选手名额限制为 4 名。决赛中，每人拥有 9 次重生机会，一旦机会用完，服务器将强制其退出比赛。名次的[illegible]方法如下：

1、参赛者消灭对手的数量，多者为胜；如数量相同，参考下一条

2、参赛者被消灭的次数，少者为胜；如数量相同，参考下一条

3、参赛者对决的胜负数，多者为胜；如数量相同，参考下一条

4、谁先消灭对方，先者为胜

二、裁判须知：

1、裁判不得参加比赛，但必须熟悉《风神之刃》的游戏内容和本系统，具有一定的计算机知识水平

2、比赛全程共设置两名主裁判及多名助理裁判，均为不死之身。主裁判具有"天神"（God）的资格，有监视比赛积分表及巡视各比赛现场的权利；负责监督各场比赛的助理裁判，则不得擅自离开比赛场地

3、所有裁判必须公正廉明，不徇私舞弊。任何参赛者都无法看见裁判，但可以和裁判交谈，裁判不得拒绝参赛者对异常情况的申报。助理裁判有责任及时检查确认报告的真伪并向主裁判汇报；主裁判有权利踢除表现异常的参赛者并禁止其登录。

4、裁判不得无故攻击参赛者……"

我确认自己已经熟悉了裁判规定之后，就忍不住想到预选赛中看看——毕竟作为往届的冠军，总是想看看自己的晚学后进们都有怎样的水平。我给 Peter Yang 丢了个"纸条"，告诉他我要使用裁判权限到预选赛中看看，顺便进行测试；Peter Yang 没有回复我，可能正在忙于作最后的检测吧。我也不理会他，迅速打开了"天神"权限进入预选赛的战场。

预选赛上已经是炮火纷飞了，身份或新或老、水平或高或低的虫子们在拼命地厮杀着，为了争夺进入复赛的权利而施展着各自的看家本领。我穿梭于比赛的各个场地之间，或许是直觉吧，总感到背后有人在跟踪我，这就好象在游戏中被高手追杀一样——令人毛骨悚然。一种阴森森的不详预感在伴随着我，就好象一个黑洞洞的炮口正瞄准了我的后背，随时可能遭到致命一击。

我一边对自己说："这种感觉是不真实的。我是天神，没人能看见我，也没人能追上我，而且我是不死的，没有人能杀得了我，一定是神经过敏。"

"You，die！"忽然有人给我丢了一个纸条。

"Who are you?!"我迅速的在原地转了一圈，并没有看到任何可疑的人。

"I'm the God Killer（弑神者），我要杀了你！我知道你的一切资料——陈亮，男，来自中国北京，连续两届"风神"冠军，座右铭是凭感觉杀人。"

"弑神？你想杀了我么？OK，那就来吧。"

我一边说，一边调用系统监视器搜寻着纸条的来源，并试图将他"踢"出赛场。可是系统却报告"No this player or invalid player name……（没有这个参赛者或参赛者的名称无效）"

"Shit！"我情不自禁地骂出了声。无效 ID？难不成是从主服务器进来的？！我还是第一次遇到这种情况，对方是个追踪高手，又是个隐形人，他随时可能对我下手。看来我只能赶紧联系 Peter Yang，利用他管理服务器的优势一定可以对付这个奇怪的家伙。

"我很容幸。知道吗，我们是同乡。不过，你我现在却是各侍其主，各司其职的。"

"你们到底想干什么？"

"就是这样。呵呵……"

就在我收到纸条的同时，忽然听见身后响起了 Rocket 划破空气直奔目标的"嘶嘶"声，在我追杀猎物时最喜欢这样做，照敌人的后背来一发 Rocket——这家伙，居然连杀人的手法都和我一模一样！

随着"轰"的一声巨响，我的屏幕红光一闪，系统提示：

Connect disable! Please try to login again……

（连接被禁止，请再次登录）

Please Login:　　（请登录：）

Your ID:Bearmimi　　（您的帐号：）

Your Password:******　　（您的密码：）

Please wait for a while……Login error!The password is invalid!　　（请稍等……登录错误！密码无效！）

Please login:

……

…

四、针锋相对

反复登录了几次都没有通过身份验证，我立刻意识到身为"天神"的我遭到了黑客的刺杀，而那个黑客已经在我被强行踢出系统和再次登录的短暂间歇，更改了密码，占用了我的 ID！豆大的汗珠从我的额头淌了下来，连"天神"都被"Tiger"的黑客刺杀了，他们还有什么干不出来的？现在的当务之急就是赶紧通知 Peter，以免遭到更大的损失。

我迅速注册了一个新的帐号登录到服务器，希望赶在 Peter Yang 遭到暗算之前通知他发生的一切。要是连另一个"天神"（也是目前唯一的一个）Peter Yang 也遭到刺杀，那我们这场战斗就是彻底的输家了！系统很快接受了我的新 ID，我加入了预选赛的战斗之中。

"Peter，是我，Bearmimi！请回答！"

"收到！你怎么加入战斗了？是不是心痒难熬了？不过还是工作要紧，等大赛结束后我们再来单挑怎么样？"

"不是的，我被老虎的人暗算了，无法使用天神帐号登录！"

"刺杀天神？亏他们想的出来。可是，我并有收到任何关于系统被攻破的警告信息呀！"

"Peter，赶紧看一下我的那个设置为天神的 Bearmimi 帐号吧，不知道对方是否已经窃取了某些系统权限。"

"Ok，我马上去查。"

过了一会儿，Peter Yang 回来了："Sorry Bearmimi，一切都已经太迟了，对方已经取得了曾经属于你的所有权限，而且正在试图攻击我的帐号！"

我当场就傻了眼，没想到我第一次担任裁判工作就栽了大

跟头

"那我们该怎么办？"

"不知道，我还得尽力与之周旋，免得遭到Peter同样的下场……"

我可以清楚地感觉到Peter Yang的话语中带了一份气愤和无奈，还有了一种泥菩萨过江自身难保的悲哀。

"Sorry Peter，没想到我给你添了这么多麻烦，都是我的疏忽大意。"

"别这么说，我们是朋友嘛!而且这也不是你的错，即使再小心，他们也照样会攻击你的。"

我的心中不禁涌起一阵暖流，我想所谓的"A friend in need is a friend indeed(患难见真情)"就是这样的吧。

"对了，听说已经有黑客以参赛者的身份通过了资格赛，而且都是一等一的高手！"Peter Yang继续说。"显然，对方想从"天神"和参赛者两个方面双管齐下，以控制整个比赛。"

"你的意思是……？"

"我想让你以参赛者的身份加入比赛，无论如何也不能让对方取得这次比赛的胜利。"

"可是……我已经很久没玩过这个游戏了。"这听起来是个不错的主意，如果是在两年前我肯定会毫不犹豫的答应下来。但是现在我已经许久没有拼杀了，还能恢复到原有的水平吗？还能保证顺利地赢得冠军吗？再说，"Tiger"的黑客一旦取得了对服务器的控制权，他们会让我顺利参赛吗？

"没有可是的时间了!估计老虎很快会使用相同的手段袭击我。你赶紧作好参赛准备吧，不然落在对方后面就大大的不妙了。"

现在的情况已经大大的不妙了。

"对于你的实力——我相信你——这就足够了，我希望你也要同样相信我。"Peter Yang补充了一句。

在这个时候，没有什么比朋友的信任更加强有力了，或许这种力量可以帮助我战胜强大的敌人也说不定——不过，这一切都建立在对方没有封禁我的IP地址的基础上。

"谢谢你，Peter!"

"不谢，我现在也……"Peter Yang的纸条好象写到一半就中断了，我的心头不禁掠过了一丝不详的预感——莫非……

"现在也怎么样？回答我，Peter!"

"没怎么样，你的朋友现在很好。"

"你不是Peter，你是谁？!"

"呵呵，怎么这么快就忘记我了？刚才我们还说过话呢。"

果然，我的预感变成了现实——根据墨菲的魔鬼定律，越不想发生的事情往往越有可能变成事实。很不幸的是，我也没有逃脱的幸运。

"是你！Shit！"

"呵呵，骂人可不好哦！Peter实在是太累了，现在我们只是顶替他做一下服务器的维护工作而已，一切都很正常，两个天神——Peter和Bearmimi，都在辛勤地工作着，醉心于战斗的虫子们也都很乖。"

"我要告发你们！"

"请便，你想上哪里告发都行。我可以告诉你结果，不过，这也是在你的帐号和IP没有被封禁的前提下。"

"这么做对你们有什么好处？"

"呵呵，你知道我的好处吗？如果你知道我就不费口舌了。老虎给钱我干活，事情就这么简单。"

"以你的才华，大可以做些正经事，何必做人家的走狗呢？"

"是啊，是啊，我的冠军大人。虽然你的话很有道理，但现实就是这样，谁有实力谁说话。我想你不会不明白吧？"

我沉默了。

"怎么，冠军大人，你是要亲自参赛吗？"对方继续发着纸条。

"怎样？你害怕我会获得冠军吧？"我生怕会被取消资格，所以故意激他。

"哈哈，害怕你？!那我未免也太谦虚了。奉劝你还是别作冠军梦了吧，不然可是会输得很难看的哟。"

"哦？是吗？既然你们有获胜的实力，为何还要攻击我们的系统呢？"

"那是老板的决定呀。要知道，他们可是靠赌博发家的，没有绝对的胜算是不会随便下注的。"

他这么说也不是没有道理，通常开赌局的人都是不会参与赌博的，因为没有人比他们更了解赌博的险恶，所以，要这些人赌的话，只能是一种情况——只有赢没有输的那种。在派出游戏高手参赛的前提下，还要通过控制游戏服务器来确保万无一失。看来，"Tiger"不单心狠手辣，而且还是极其小心的。"战战兢兢，如履薄冰"正是每一个胜利者所共有的座右铭——这也许就是"Tiger"为什么会在那么短的时间内成长为网络上最大的赌博组织的原因吧。

"那你敢和我赌一把吗?我赌我自己能够成为历史上第一个获得三连冠的选手。"

"呵呵，我很佩服你的勇气，Bearmimi。不过勇气是来自于实力的，否则就只能叫做无知和狂妄——比如说你。"

"呵呵，比赛是枪炮来决定胜负的——而不是用嘴巴。中国有句古话想必你也知道——会叫的狗不咬人。"

我们针锋对麦芒的毫不相让，不过从他的口气看来对方是个非常棘手的敌人。但是我也不是那么好对付的，从来我就最喜欢来自竞争对手的压力——就好象弹簧一样，受到的压力越大，反弹也就越大。

"那好，我们战场上见吧。我的ID就叫做God Killer，赶快记住吧，免得死了都不知道是谁杀的。"

好狂妄的口气!对手的实力到底如何我却一点都不知道，更别说取胜的把握了。而我的实力却是有目共睹的——因为每次决赛的过程录象都会在大会结束后公布在网上，这样做的目的是为了方便新手学习更高的战斗技巧，同时也将我的实力、战术、惯用的作战手法暴露无遗，甚至连在比赛中的疏漏，都可以从录象中找出来。但是我绝不能有丝毫的气馁，因为我维护的不只是我心爱的游戏，而且是我的信誉、我和Peter Yang的友谊、网络世界上的公平与正义，还有分布在世界各地网络上的《风神之刃》玩家的信任和期望!

[未完待续]

真假正版之去伪存真

文/陈京蕾　编辑/AWEI

近半年来，电脑游戏市场上出现了一批貌似正版的盗版游戏。它们采用原先只有正版才使用的塑料壳或大纸盒包装，且公然亮相于书报摊、个体书店这类原属正版阵地的零售市场，而不是悄悄地在胡同里、地摊上由扛着纸箱背着大包的人出售，致使一些玩家或把这类游戏一律误作正版、或因蒙受损失而对正版游戏的品质产生怀疑。虽然避免误买假正版的方法很简单——上连邦或正普等软件专卖店去买，就基本上不会受骗；但这样做很不方便，因为多数玩家并不居住在这些专卖店附近。这里，笔者想根据自己的购买经验提供一些在书报摊上识别真假正版游戏的方法。

大约在新天地公司引进原版 QuakeⅢArena 上市的同时，市场上出现了一种名叫《雷神之锤 3》的盗版光盘，封面为 3 个貌似 QuakeⅢArena 人物的人像，但形象十分粗糙，光盘包装盒脊印有"id Software"字样，定价 28 元。由于当时新天地正在发售 Q3A 的原装进口版，价格较高，所以有的玩家以为这种《雷神之锤 3》是中文翻译版本。笔者在此针对这个"假雷神"介绍一些版权常识。首先，国外的游戏公司（以及图书、期刊、音像出版公司），都是没有在中国大陆的直接销售权的，如计划在中国大陆发行，只能通过两种渠道——经中国图书进出口总公司审批购进，或授权给国内一家出版单位出版翻译版本。所以，翻译版本的游戏必须在封面上同时载明原游戏公司与国内出版单位双方的名称。像这种只描个照猫画虎的"id Software"，没有国内出版单位名字的东西，一定是假的。而且，游戏公司、出版单位的名称属于注册商标，它们的字体、标志等均有固定的样式，至多只能根据需要按比例缩放，绝不能随意更改。大家可以找一个正版引进的 Q3A，看看"id Software"怎么写，再瞧瞧这个"假雷神"把 id 公司的大名篡改成什么德性了。

另外，同一种类产品的权利购买是具有排他性的，原版 QuakeⅢArena 在中国大陆的销售权只要授予新天地公司，就肯定是独家授权，不会出现另一家公司分享市场；中文版翻译权也同样，哪家公司得到授权，她拥有的就是中国大陆的专有出版权。再说花钱买版权的单位也不会甘愿所得权利不专属而让别人有机会来分一杯羹。明知新天地已有"原汁原味"的 Q3A 占据市场主动权，还要出版价廉却物不一定美的"中文版"，没有哪个出版单位会干这种傻事。所以只要知道某款游戏通过哪家公司在中国销售，打着其它公司名义的"版本"就一定是假的。

在正版游戏的包装上，国内出版单位的名称和注册商标、国外原制作/发行公司的名称和注册商标，四样缺一不可。相应的字体、商标的样式（国内如新天地的"SunTendy"、电子艺界（简称 EA）的"Electronic Arts"、育碧的"Ubi Soft"等；国外如"Eidos"、"Activision"、"Blizzard"等）可以对照《家用电脑与游戏机》等游戏刊物的广告进行核证。正版游戏包装盒上还有详细的产品介绍、所需配置、联系地址、联系电话、E－mail 等。现在有一种《魔法门英雄无敌Ⅲ死亡阴影》的假正版，盗版商不知从哪儿拓（扫描）下她的"Heroes of Might & Magic 3"字样，又怕显得不够"正版"，把字样大大地贴在封面上，占个近一半封面，下书"死亡阴影"四个汉字，其余应规范使用的名称与标志一样也没有。

了解游戏软件与国内出版单位的关系也是一种有效的办法。部分游戏已经形成较为固定的版权关系，是否正版就比较容易识别。比如《魔法门》及《英雄无敌》系列历来由育碧代理；电子艺界是隶属 EA 总部的分公司，是产品的版权所有人，EA 的所有产品，只要在中国发行，一定是电子艺界出；《暗黑破坏神》系列，下一代产品仍由奥美继续代理；《神偷》系列已出的都是第 3 波代理的，等等。但这不是绝对的，一些系列游戏几代产品由不同的国内出版单位出版也属正常现象，玩家一定要多留心报纸杂志等媒体上的广告，这是了解游戏与出版单位关系最可靠的渠道，这一点笔者在下文还要详述。

从软件的价格也能辨别是否有假。相当一段时间以来，媒体大量刊载关于正版软件的价格的讨论，但多为购买者愿望的表达，而不是游戏软件定价的必然态势。盗版商正是利用玩家渴望物美价廉的心情，炮制出了一群有辱正版游戏名声的"假

美猴王”。国外游戏在国内出版中文翻译版本，中方出版单位必须购买翻译权，为此对方可能会索要相当高的版税，甚至书面提出国内版的定价应不低于××元等，这使得目前有些正版游戏可以采取低价位销售，有些仍然不能的原因。一般说来，价格一二百元以上的游戏都是正版的。不过，价格因素也不是绝对的，新天地的《盟军敢死队之使命召唤》、育碧的《生化危机Ⅱ》等都是货真价实的低价位正版，千万别造成冤假错案呵。

有玩家问版税是什么。版税简单地说就是向国外的游戏公司购买中文出版权而付给这些国外公司的钱。有的玩家以为版税是国内游戏出版单位的销售利润，这可冤死他们了；国内单位不但不会把版税据为已有，还要从销售收入中拿出一定的比例交给老外作版税，所以，敬请广大玩家多多原谅正版游戏的高价位。国内玩家能够花正版价钱买得起全部喜爱的游戏，是很少见的。如果哪位觉得游戏的价格不甚承受，那就干脆“宁要真盗版，不要假正版”吧

有些出版单位采用贴防伪标识的方法，如电子艺界目前的产品上贴有中国图书进出口总公司提供的“中图音像”标识。但防伪标识在正版游戏包装上不是必贴的，是否使用防伪标识依出版单位的具体情况而异，而且也要谨防伪造。从今年3月份起，新天地逐步将大部分产品采用“晶彩装”，即使用国际市场的半透明高品质DVD式水晶光盘盒，并在盒脊上贴有“侧棱标识条”，此标识条上载明该产品需要的系统配置、游戏类型、语种等重要信息。育碧的产品一般都有“育碧软件荣誉出品”字样与“Ubi Soft”标志相伴。此外，游戏包装的印装质量也是一个重要因素，真正版包装盒不但信息齐全，而且印刷精美、图片清晰、字体工整、布局和谐；盗版软件往往图片模糊、色彩刺眼，字体有浸乱感，时有错别字出现，而且包装设计布局还常常不协调。

以上各种方法都要综合起来考虑。比如名称与注册商标识别法，只要姓[illegible]就必定“有[illegible]”，但不缺的“[illegible]”，盗版商也可以从游戏刊物上的广告中扫描或从网上获取；系列游戏下一代作品的中文版也可能被盗版公司买走；国外游戏的中文正版也有机会低价位销售；盗版商也是“道高一尺，魔高一丈”，很可能今天正版商辛辛苦苦研究出来的防伪技术，明天就被“精明”的盗版商“模仿”去用在盗版制作上；现在国内能够出版游戏的出版单位越来越多，早已不限于本文列出的几家“名牌”公司，陌生的公司名绝不简单地等同于盗版……所以，对不便远道赶往软件专卖店购买的玩家来说，最重要、最可靠的方法是预先了解欲购产品的发售信息，查看比较权威的专业媒体上的广告，可以预先知晓产品的包装形象和上市日期，根据广告记下出版单位的电话能够经常查询核实。今年3月，《极品飞车：保时捷之旅》连广告还没刊登，上市日期还是未知数，书报摊上就冒出光盘来了，能是真的吗？最近市场上出现了《奇迹时代（Age of Wonders）》的假正版，名叫《魔幻纪元》，那副“尊容”与《家用电脑与游戏机》第6期广告上的正版比，很有东施效颦的意思；再按照电话问了一下新天地，便得到确证——正版《奇迹时代》尚未上市。

如果未先目睹广告，而在市场上直接看见标有某出版单位出版的游戏，又拿不准真假，也毋须迫不及待立即掏钱，不会那么快全卖光的。把出版单位的名字记下来，打个电话核实一下，出版单位都说是真的，还能是假的吗？■

《暗黑破坏神Ⅱ》伪正版曝光

文/岳仁淳　编辑/AWEI

我是《暗黑破坏神Ⅱ》正版的忠实拥护者，而在昨日（即7月8日），在书摊上发现了一种该游戏的伪正版。希望通过《家游》等国内大型媒体知会各位支持《暗黑Ⅱ》正版的玩家。在此，特将此种伪正版的样式叙述如下：

正面：Diablo的头像，额头上有一洞

背面：5位角色的全身像

侧面：5位角色的全身像和Diablo火焰字母图标

价格：58元人民币

规格：大32开，约3厘米厚

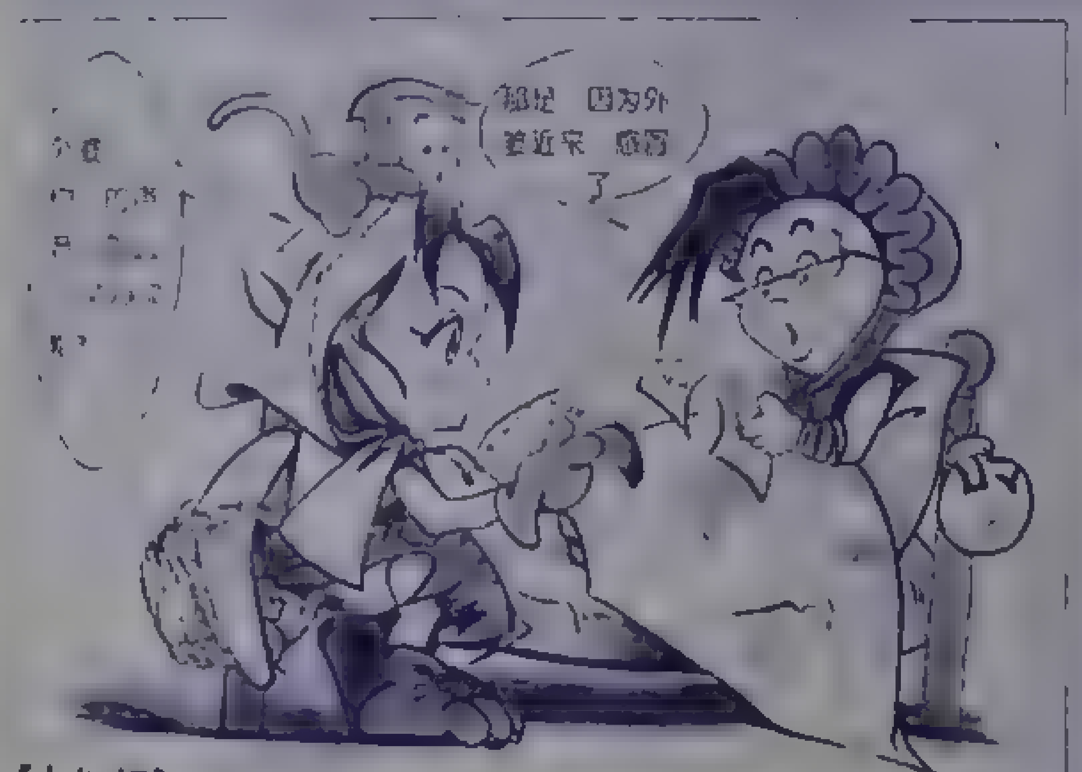
此外，该种伪正版还附带一本完全攻略手册。手册在盒子外，与盒子一同用透明塑料封装。由于书在盒子外面，所以上面所述的“正面”即指手册的封面。封面印有“天著工作室编著”，贵州人民出版社出版。整个正面上方是游戏的中文名称（无火焰修饰）。■

终于盼到放暑假了，大家都有什么打算呢？在家啃“大菠萝”还是跑出去“疯”？呵呵，不管怎样，石子都祝大家能玩得痛快……当然，有时间的话，也要记得多为咱们的花园捧捧场哦。

玩命名游戏的时候，也有人建议石子再搞个“命题作画”，好让大家过过瘾。Hmmm，听上去很好玩的样子。不过，如果题目太难的话，就和考试没两样了。想来想去……还是征求大家的意见吧，石子可是很讲民主的呦。^^

上期最佳作品：江西李铮的《霹雳小组3》之忠诚的代价

侍魂童话版　江西　苏霄



《小红帽》

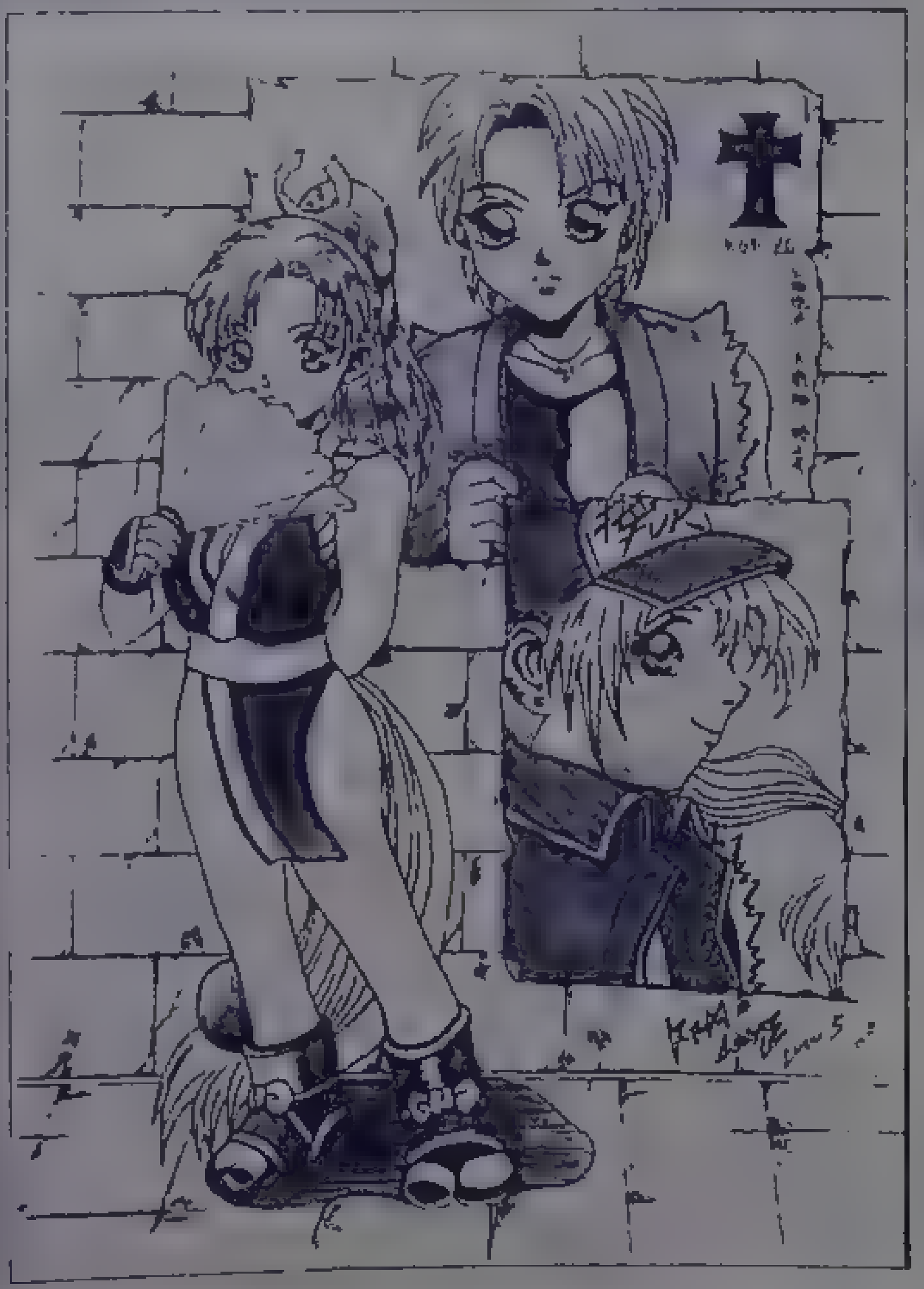
石子：霸王丸这酒鬼，到哪儿都不忘带着他的酒葫芦。

《白雪公主》

石子：橘右京真不愧是削苹果的专家，佩服！

《侍魂之半边天》　上海　吴晴

石子：半边天？头发遮住了半边天倒是真的 ：P



《街边角落》　福建　KIMLONE

石子：这二位是舞的偶像还是做错了什么正被通缉啊？

《春雨的怒火》 福建 陈锁

石子：Hmm，今年夏天北京可很少有人敢这样子出门（晒死了）

《夏日》 上海 周佳卿

《网恋2000》 上海 [illegible]

石子：要是我，就拿了戒指，然后立即关机！:-)

石子：海底的音乐到底什么调啊？我可只听过鲸鱼的"吼"声哦。:-)

《玫瑰使者》 上海 远方

欢迎投稿饿花园：本园暂时只收黑白画稿（以动画游戏为主），单幅或四格漫画均可；规格不限
投稿途径：信件或E-mail均可，但请务必注明"《饿花园》"[illegible]
回收：
本园地址：北京813信箱（100037）或 reader@fcgm.com.cn

难症会诊

向所有热心助人的玩友致敬！

《难症会诊》攻略

*主角：菜鸟、老鸟和中鸟玩家……
病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。
医师：请务必写明您的详细通讯地址。
*EXP：如您提供的答案被刊登在第N期，将获赠第N+1期杂志；超过300字的解答另计稿费。
*LEVEL UP：
年底评选5位"会诊专家"，赠阅来年全年杂志。
*传送门：北京813信箱《难症会诊》（100037）
或 reader@fcgm.com.cn
*AWEI 提示：①支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。

取药处

1.《魔鬼英豪(Revenant)》

【问】我的等级已经达到16级了，可还是只能使用技术3(包括3)以下的魔法。使用超过技术3的魔法时显示"你必须具有更高的施法级数"，不知如何才能知道我的施法级数？如何提升？是不是提升心灵就可以提高施法级数？游戏开始时，我可以在升级时同时提升两项技巧(力量、运气、心灵等旁边会有一个加号)，可是不知从何时起，两个加号变成了一个加号，也就是说，我在升级时只能提升一项技巧，不知是为什么？

【答】在"图示菜单"中点击从上向下数第二个按钮，右边边框的上半部分就会变成"角色状态"，此时单击"技巧"即可看见角色的各种技巧的等级、经验、升至下一级所需经验了。"心灵"只能提高同种魔法的威力，不能提升"施法级数"。施法级数是靠成功地施放法术提升的。一旦施放了一种法术并提示"施法成功"，这时就可得到一定的施法经验值。所以施法成功次数越多、施放的法术等级越高，得到的经验越多，施法级数也就慢慢提高了。 (江苏南京 张子奕)

游戏中设定1～15级升级时可得2点技术值，16～30级只得1点。 (湖北应城 聂想萍)

2.《魔法门Ⅵ》

【问】选择黑暗路线，在接到黄昏城堡卡斯托交给的杀死巨人领地的恶魔诺菲克斯的任务走出皇宫后一时兴起，将黄昏城堡内的怪物杀了个精光。谁料在杀掉诺菲克斯返回黄昏城堡后却无论如何也进不了皇宫见卡斯托交差，屏幕总显示"门锁上了"，不知该怎么办？有无何种补救办法？方能进入皇宫面见卡斯托交差，以使情节能继续下去。万望各路高手不吝赐教。

【答】在《魔法门》中，凡是有君王的城堡，附近的怪物和平民都是君王的臣民，只要你杀了其中的任何一个，这个君王就视你为敌人，城堡将锁上，永不打开。虽然你选择了黑暗路线(和我一样，我们都是邪恶一派)，可以杀死你想杀的怪物和平民而不用担心声望，但是你杀了地狱大厅内的人，黄昏城堡内的卡斯托还是会和你断交，大门不会向你打开。补救方法只有读档，也有人说等待一年半载左右的时间就可以了。 (广西柳州 吴宏杰)

【问】结束小岛上的所有任务并升级后，赶到废庙屠龙，躲进里面的角落我还拼命往里钻，可还是被火龙打到，是不是躲的位置不对，虚心请教屠龙秘法。

【答】试玩版的废庙中有条弯道可供藏身射龙(小体积重物压住回车键，半小时，累)，射杀后可从龙尸上随机捡到一件乃至多件装备。正式版里这条弯道被取消了，想屠龙可能只能靠修改，且尸体上只能捡到龙心，建议还是"予龙方便，自己方便"吧。 (上海 Birdseed)

【问】(中文版)当我完成凯瑟琳女王与妖精王的任务后，不知如何发展主线情节。按照攻略提示，此时回到自己的城堡会遇到凯瑟琳女王派来的信使，接到寻找黑暗或光明大法官的任务，而发展黑暗或光明路线。可是我回到自己的城堡后，根本没有遇到信使。与管家对话只显示"城堡升级"的选项。在管家下面还是原来两个送邀请信的人。请问去哪儿找信使接新任务以发展主线情节。原来在解救间谍时，按照攻略提示在图拉利昂森林会遇到凯瑟琳女王派来的信使，去北方洞穴配合十字军夺取神器(一把军号)并解救间谍，可我也没遇到信使，就直接去北方洞穴救间谍。请各位大虾帮忙，我都快急疯了！

【答】根据游戏中的安排，完成女王和妖精王的任务后，要过好几个月，女王的信使才会到来。我的记录中是过了大半年，所以不用担心，尽量利用这段难得的假期去完成任务和升级吧。《魔法门Ⅶ》的评分标准

中，好象时间比等级更重要　　（山东青岛　贾文光）

3.《霹雳小组Ⅲ》

【问】在中央区(CENTRAL)营救人质时，顶楼的炸弹不知用什么办法拆除？我已试过自己用钳子拆或让同伴拆的方法，都不行，导致炸弹爆炸Game Over，特请教各位大侠！

【答】首先会发现在放炸弹的平台下方有一个盒状的感应器，用多用途工具钳先将它拆除，解除炸弹周围的警报系统，接着就可以放心大胆地拆上面的炸弹了。Good luck!　　（天津　王骞）

4.《博德之门·剑湾传奇》

【问】我接到任务要到博德之门中行商联盟的会计室去寻找一张海图。可是我怎么也找不到这个会计室，行商联盟的门也进不去。看了攻略都不成。帮帮我好吗？

【答】那间会计室就在传奇城市"博德之门"东北部的外城，门口有"内部正在整修"的告示牌（当年在这个门外曾遇到铁王座的杀手马扎克和罗山达），建议让队伍中的小偷隐形后进入，避免与一楼的守卫发生冲突。上楼后与船长对话(注意选择答案)，贪杯的船长会让你到"脸红的美人鱼"弄一瓶酒来，当你从站在"脸红的美人鱼"酒馆里面右下方的胖子手里买下一瓶酒后（买酒前还必须帮船长付欠帐）回来交给船长就可以得到海图。把海图交给曼达斯完成这个任务后，就可以乘船出海去寻找传说中的博德安了(尽管找到的只是……)。

（广西南宁　Eagle）

5.《家园》

【问】库申族的第9关"亡魂之海"如何过关？当按提示启动"超时空跳跃"时，母舰没有任何动静，键盘全部失灵，鼠标还可以动，请问是什么原因(鬼舰还没有毁灭)？

【答】亡魂之海的第一个任务调查不明来历的异形飞船(也就是你说的鬼舰)，由于他有一种神秘的力量可以同化你的大型舰只（如离子炮舰、驱逐舰等)，所以只能让小型战机上前先攻击或俘虏异形飞船旁边的一支由导弹驱逐舰为核心的护航舰队，搞定后再集中火力攻击异形飞船。注意异形飞船是不可能被摧毁的，但当你攻击了一段时间后，它会起火。这时派遣救援舰前去调查，取回资料研究出重力发生器，接着本图西人来了，带来超重机架技术，可以造航母了。然后超太空跳跃进入下一关。

我不知道你用的是不是正版，在《家园》中是完成一关中所有的任务才能超太空跳跃进入下一关，没有完成任务是不能超太空跳跃的；但如果你用的是盗版那问题多了，我无能为力。不过像《家园》这样的经典游戏还是买套正版吧。　　（浙江宁波　1978cmm）

6.《帝国时代Ⅱ》

【问】我做了很多地图(剧本)，请问在自己的剧本里游戏时怎样才能设定人口上限为200?我每次都是最高到75人，造什么也突破不了!还望各位高手帮忙指点！还有就是如何才能升级到超级帝国时代？谢谢！

【答】经多方测试，《帝国时代Ⅱ》地图编辑器并不可以编有200人口上限的地图，如想突破75人上限，只能选哥特了。要想升级到后帝王时代(即超级帝国时代)，在刚进入编辑器的画面上点一下"游戏者"，随后在画面右下角的"[illegible]"、"中世纪"与"帝王时代"即可

（宁夏银川　马驰）

7.《盟军敢死队:使命召唤》

【问】到第7关救出被俘的贝雷帽和另一名队员及所有战俘后，消灭了所有的德军，但惊动了"告密者"，他跑入房中后再也不出来，我无法过关。请指点迷津，不胜感激！

【答】①需要找到贝雷帽和机械师的背包；

②保护内奸(逃脱后)；

③[illegible]向东南方离开

以上[illegible]条是否都做到了？特别是①。　　（0000161）

8.《三国演义3》

【问】安装后不能正常运行，在动画放完进入画面后，一直有鼠标残影留在画上，地图和战场都一样，只要鼠标经过处均会留下残影和破损小块，完全不能游戏，怎么办？新武将名如何输入？我装了蒙恬手写笔，对输入有影响吗？应用什么法输？网上2.0版我已升级，但无法解决问题。请教原因及解决方法，谢谢！

【答】①请使用正版

②创造新武将的名字输入方法是：在《三国演义3》的安装目录下，找一个叫"heroname"的TXT文本文档，在里面输入你想要的名字就all right！很简单吧"　　（吉林长春　李卓夫）

9.《新绝代双骄》

【问】请问翡翠戒指在哪里找到？在出恶人谷时得到一张藏宝图，请问有何用处？

【答】在八门的上窟里一共有六个门，答对了冰镜月的三个问题便可得到"翡翠戒指"，答案分别是3、1、3。另外，情节发展到"金狮镖局"处，小鱼儿会在金狮树林里遇到镖客挡住去路，此时施展空空妙手（等级要高)即可偷到"翡翠戒指"

打开物品栏看藏宝图说明，其文曰"四水旬，幼子扛柴无心机"，破解其意为"四海，李老实"。于是小鱼儿可在四海镇一对下棋人下方的树影里找到李老实，与其对话后来到海燮客栈的马贼中，打败李老实养的大蝎子，就可得到……嘿嘿，一大堆好东东，银子八万两。

（河北石家庄　张泽新）

【问】混元一气符在哪里取得？为什么装备了九龙神火罩还是无法打败修罗幻海？

【答】"混元一气符"如果你有耐性，可于柳秀林倒数第二场最通过战斗偶然得到(概率15%－20%)，或在百花谷的妖僧处用妙手去偷，或者游戏中期找秘密货商买

如果打回合制简单难度，你有没有将战神诀和阎王帖练到顶级呢？如果打半即时制一般难度，可能你还需要将冰心诀和五绝神功练到顶级。如果打即时制困难难度，为求稳妥，务请二人以上组队。什么？九龙神火罩只有一个？差点忘了告诉你，峨嵋后山死蝙蝠身上还有一个。　　（云南昆明　罗云海）

10.《明星志愿2》

【问】导演王瑞恩是个独具魅力的人，于是我全心全意去追他，可不知为什么，本来发展顺利的感情却因为第3年10月份他去欧洲而不了了之。请问游戏本应如此还是我做错了什么？也希望得到其它感情结局的提示，谢谢

【答】如果你在第3年1月之前已与王瑞恩交往(已有共度"特殊约会"过)，第3年1月2日会发生王与黎湘离的恩怨事件。如果你接拍了黎湘离的戏，要按王瑞恩的要求解约。在半年之内去一次乔亚影视，发生事件。6月黎湘离住院消息公布后，2个月之内见到王，选"聊天"劝他去看望黎(他不会去的)。8月黎病危时2个月内一定要如上方法再劝他一次，第二天见结果。若见不着王，10月黎病故后，王会根据你劝他的情况以面述和信卡二种方法和你告别。加油！(PS:结婚画面很浪漫的。)

至于其它感情结局嘛：黎华是要在拍出国拍摄影片时认识的，《纽约客》是这类影片中约片要求最低的一个(5种属性2000多将近3000即可)，虽说黎华对约会完全主动，但郦猫认为与他过"特殊约会"之前的普通约会次数积累也要求最高，第一次特殊约会前最好save。郝友于也属完全主动型，但较麻烦的是你每次必须去证券大厅找他，其它地点碰不着(麻烦所在是无法在行程中安排)，如约会是在歌剧院，便会相赠"人鱼的眼泪"。以上两人难度不高。欧凯文嘛，多少有点麻烦：首先第一张唱片出档后要尽快上综艺节目的通告(多读档的方法很好用)，去看林芬芬并缴医费吧，尽快再见面一次，答应邀请，感情初步建立。切记一味去回生医院不如多完成一些演艺工作，当然要定期去找他(似乎他总是在开医学研讨会，不如多多聊天)，不过通告排满劳累住院的相见最划得来的说(玩笑)。欧凯文第一次相见到秘密"百合身份"(?)揭露及非普通约会之间的"时间酝酿"很长，着急不来。还有，第一次见面前不能拍写真集和三级片，有影响的。哈哈，不客气。

【问】游戏中主角能不能追关古威？如果能，该怎样做？

【答】初玩时我也想呀！爱慕花都用上了！可是，不能。能追的只有那四个，也够了。　　（吉林长春　大雨中的小猫）

11.《鹿鼎记Ⅱ》

【问】在最后小宝去方家找迷药时，为什么总是进不去方家的大门，和门口的人对话却说什么"出门靠朋友……"，只要一向里走小宝就说"还是快走吧！"希望各位前辈指点。

【答】你去的不是方家，而是高家大院。方家位置是出家门后向左再向左(不是转圈)，一个卖东西的男子和一个破车主之间的一座房子(要上台阶的)。另外，你还要准备原料：包子王的包子+叉烧包+腌猪肉+嫩豆腐+30000两银子="七步栗"。　　（河北保定　郭杰）

12.《魔法门外传——黑暗魔君大反扑》

【问】小妹有几处问题实在无法回答，寝食不安，特向大侠们求教怎样回答(拼音或英文)：①艾林吉尔塔上"你要寻求什么？"；

②来回元素界的4个商人的问题；

③女王骑士的问题；

④亡者地牢、龙塔之地的所在；

⑤亚拉玛的真名

【答】①艾林吉尔(注音:94,XUP6,RU6,－3)

②水蒸气、烟、泥浆、灰尘

③狄米崔(2U6,AU3,HJO_)

④(F2,6,10)进入亡魂地牢

⑤席尔顿(VU6,－3,2JP4)　　（河北任丘　杨睿）

13. Banshee 驱动问题

【问】我买了正版《极品飞车：保时捷之旅》，安装后黑屏。我的显卡是Creative 的 3D Blaster Banshee PCI，公版驱动有问题，请问有否解决办法？另《劲爆极限滑雪》单人模式Loading时回回死机，是否也与显卡有关？

【答】Banshee的游戏性能不是很好，对游戏的兼容性有很大的问题，特别是创新的Banshee显卡和NFS: pursche是明显的不兼容。请照以下的步骤，以解决你的痛苦：

①打开NFSPU.exe的快捷方式。(注意，是快捷方式！)

②在引号后面加上driver=voodoo2z命令行。

③保存。

这样做后你应该能非常平稳及高性能的运行游戏了。但还有一点要注意，为了没有其它意外发生。你必须把选项 图形 (Options/Graphics)里面的车头灯(headlights)方式改为"vertex"这样才能万无一失。

关于《劲爆极限滑雪》的问题有可能是显卡的原因，但不确定：建议安装补丁试一试，这个补丁修正了loading时当机的问题，提高了与coppermine的兼容性、修正了256色纹理贴图和uninstall的问题。下载地址是：http://www.pchome.net/cgi-bin/gamedl.asp? url=game/patch/SSBup1035.exe。　　（江苏扬州·shy）

14. VGS 模拟器问题

【问】本人使用Virtual Game Station 1.3版，为什么放入PS盘后仍提示Insert Game CD?

【答】VGS1.3模拟器不支持多光驱，PS盘必须放在第一个光驱里，如果有模拟光驱请调整模拟光驱的盘符在物理光驱之后。如果该游戏VGS不支持，也会提示Insert Game CD!VGS1.4支持多光驱，但如果该游戏盘在第2个光驱内，而第1个光驱内有CD盘或其它非PS盘，VGS会提示Insert Game CD；如第一个光驱内是VGS的CD-KEY，则不会提示Insert Game CD。　　（奇迹男孩）

【问】使用VGS正式版时，PS盘放入后自动弹出，听说是VGS不支持宏基光驱，请问有否办法解决？

【答】VGS 1.3版最为人诟病的就是"挑光驱"！在它不支持的光驱列表中，宏基就名列前茅。我试过各种办法：下载所谓不同的1.3版；导入Patch……就差后悔为什么当初没买别的牌子。现在，去下载VGS的1.4版吧(至少有两种不同的CRACK版，不过没什么太大的差别)，再用宏基时，就不会提示Insert Game CD了。

15. Bleem! 模拟器问题

【问】如何调制Bleem! 1.5b在游戏时的最大移动速度？

【答】Bleem! 1.4a以前，作者曾设过一个速度调节的选项，但由于PC实在太厉害了，往往是把速度调到最慢，玩RPG还是感觉人物一个个都会凌波微步。所以在1.4a以后的版本，作者直接降低了模拟器的速度，取消了速度调节选项。综上所述，Bleem! 1.5b不能调节速度。你若真忍受不了就用VGS吧，它比Bleem!好用得多。　　（北京　董祺）

【问】我用的是1.5版，放入《寄生前夜》，问准备PS盘了吗，确定后电脑重新启动，为什么？本人电脑配置为C366/32M/SIS6326

【答】首先要明确的是，用Bleem! 1.5玩《寄生前夜》应该是没有问题的。你的问题，原因大概有二：可能是这个Bleem!的Crack版有错误，为了保险起见，不妨用正式版+KEY CD试试。或者是SIS6362的驱动有问题，换个版本号。要么……干脆重灌系统算了(好笨笨呀，结果几乎被气愤的众人活活打死)。 （天津 陈磊）

16.《寄生前夜2》(PS)

【问】如何取得4种魔法属性的符？如何打出完美结局？

【答】如果你也像我一样是个"宝物收集狂"的话，会在游戏中找到4种特殊物品(也就是有魔法属性的符)，它们的装备效果和使用效果都是"？？？"，下面就是对其效果及取得方法的说明

①ホーリーウォーター

装备效果：防御力提升

使用效果：把水属性魔法复活或强化一个

取得方法：在西部小镇(DRY FIELD)的接待室(Lobby)拿到"ブロンコマスターキー"之后，用它打开二层贮物室的门，右边的墙边上有个保险柜，输入密码4487就能获得。

②メデイソン・ウイール

装备效果：战斗结束后可能获得更多的战利品

使用效果：把风属性魔法复活或强化一个

取得方法：来到地图"B3SHELTER"的垃圾倾倒室(Dumping Hole)，在倾倒室以及门外的走廊上两次打倒BOSS后，回到最初落进倾倒室的地方，从那里的铁箱里取得。

③オフダ

装备效果：增加魔法的攻击力

使用效果：把地属性魔法复活或强化一个

取得方法：从地下(地图"B4 SHELTER")经过"满月之门"(地图右上角)返回西部小镇，在给水塔(WATER TOWER)上会遇到Pierce，先解决周围的怪物，交谈后，发现他中毒了，这时去四号房(Room4)门外的自动售冰机买个冰袋，然后回去给Pierce使用(动作不要太慢，否则冰袋就会化掉)。如此反复3次，最后Pierce就会把"オフダ"给你，前两次可以得到恢复道具。

④スカル・クリスタル

装备效果：攻击力加强

使用效果：把火属性魔法复活或强化一个

取得方法：首先，必须待剧情发展到SHAMBALA，来到一处平顶的石台，上面有黄，蓝，红，白四个踏板，依次踩蓝色6次、白色2次、红色3次、黄色5次，前方的石像就会升起并露出开关。那个开关控制着铁桥的位置，以便登上小岛。由地道口进入小岛内部，打死水中冒出的所有敌人再调查水池即可得到。

要想出现完美结局需要3个条件：

①来到游戏的"B4 SHELTER"，有一处有个机器，在上面输入"15"，这样就打开了这个地图最右上边的通向西部小镇的"满月之门"，然后回到小镇的水塔上找Pierce交话

②小EVE被生化兵9号捉走以后，先不要去地下停车厂(Underground parking)，而是到地图"B1 SHELTER"的最右上角的电话处与总部联系，同时会在那里得到Pierce留下的便条

③从美军基地返回地下之后，要前往地图"B1 SHELTER"的消毒室之前去这个地图的contuolroom房间上面的那个房间找Pierce充分对话(多交谈几次)

在满足以上条件的情况下打倒最终BOSS，就会看到最后的CG了。 （吉林 高明）

【问】第3关如何过关？密码是多少？

【答】PE2中并没有"关"的叫法。现给出所有字符密码：561.#3033.4487.18.15.A3EILM2S2Y。 （浙江宁波 陈楠）

17.《口袋妖怪·金/银》(GB)

【问】在第2张地图，我无法用收音机吵醒堵在路口与洞口的2只卡比兽。我每个电台都试过了，可都没效果，飞也飞不过去，求救。月之石在第几番道？装备什么道具可以避免踩地雷战斗？

【答】唤醒卡比熊需口袋妖怪之笛的音乐。简明取得流程如下：①在发电站(はつでんしょ)接受排除电厂故障的任务。②去ハナダシティ村找BOSS，追击并搞定他，得到故障信息。③回BOSS屋，在水边调查找到机组零件(队伍中不含会游泳的妖怪)。④回发电站交给站长零件，火车开通。⑤去ヤマブキシティ村内西北的小屋二层找女孩接受寻找玩偶的任务。⑥在村的俱乐部中找到玩偶(ピッピのにんぎゅう)。⑦将玩偶交给女孩得火车票(ていきけん)。⑧乘火车去コガネッティ村的电波塔(テツォとう)中升级收音机，得到口袋妖怪之笛的音乐(カピコソ)

在周一(げつようび)夜晚从おつきみやま的右上方出去进入一间小屋，吓跑两只妖怪击碎岩石后调查可得月之石(つきのいし)。

在ハナダシティ村与ヤマブキシティ村之间的小屋中可得きよめのおふな，装备后遇敌机率减小。另外，把收音机的波段调到ポケモソミュジッヶ也有异曲同工之妙！ （北京 曹立冬）

第一张地图，从主角家所在的村子右面下水，进入那个有瀑布的洞穴，在上瀑布之前往左走，再往上，可得月之石。

行走时使用むしよけスプレ-可使100步之内较弱的口袋怪兽不能靠近，另有ツルバ- スプレ-作用为200步，ゴ-ルドスプレ-作用为250步。 （tianming）

第七期《雷曼2》答案更正

【问】第2关中有一处有一个湖，要先右转，然后爬上青藤向左爬躲过食人鱼，然后进入下一小段……但是在向右转以前，左面有一个笼子，在一条船上，我不知如何能救出笼子里的伙伴？

【答】此铁笼在本关无法取得。在第12关(THE ECHOING CAVES)，开启4个开关后进入回声的山洞。利用燃烧的火药桶穿过一段隧道，飞进一个山洞，(注：此山洞在有机器人把守的那个平台左上方)可回到第2关。利用茄子、蜘蛛网和光环来到一个平台上，从海盗炸开的门进入船的内部，干掉熟睡的海盗，哇！那个笼子。到此为止，第2关7个笼子救齐。另：在我终于验证成功后20分钟，就从同学那儿得到此游戏调关秘技，噢！怎么不早说！(当场昏倒……) （北京 曹立冬）

候诊室

1.《暗黑破坏神Ⅱ》

○第二章的第二个任务怎么玩，那个盒子怎么用？第二章的第六个任务我走遍七个TOMB后怎么没反应？应该怎么过？谢谢。 （Kerri）

2.《博德之门》

○一个魔法师如何向另一个魔法师学习魔法？一名圣武士如何向牧师学习魔法？ （湖北武汉 毛磊）

3.《最终幻想Ⅷ》

○本人在攻关时遇到问题，特来向大家求救。disc1电波塔情节中，当动画播放到squall被机械大螃蟹追至海边时，游戏自动退出并生成temp.fi、temp.fl、temp.fs三个文件，无论我重装游戏或Windows，情况都一样，请问是不是配置问题？我的机子是赛扬400、40XPHILIPS光驱、64M现代SDRAM、微星6153VA主板、技嘉TNT2M64显卡、YMF724声卡。请各位大虾快来救救小弟，多谢！ （游人2000）

4.《剑侠情缘2》

○我现在已抵达天王岛，也被苹儿得知身份了，可按照攻略前往池中的木人巷时就是无法进去。只能围着那有梯子的入口走，求助。 （李雁川）

○在临安打死赵节之后就不再有剧情发生了，游戏提示也只是说要我去打死赵节。我按攻略到了天王岛也什么事都没有，到底该怎么办呢？ （wutianmeng）

○杀掉耶律辟离后该做些什么？我想进入天忍教总部的第3层，却让我到别处看看，如何是好？ （北京 Waribby Fun）

○在别离村东北方树林中将一小男孩带回村子，他给了一把铜钥匙。返回树林，林中的两个木箱却无法用钥匙打开，敬请大侠们指点迷津。 （福建漳州 冰天雪）

5.《铁血联盟Ⅱ》

○很多物品不知道什么用途，如铝棒、粘胶、弹簧、铁管等(在一代中铁管可用来加强枪支威力)？在哪里可得到火箭筒，在游戏后期女王卫队几乎人人配备一支，而我却找不到？在116老虎窝，一进入就被群虎狂咬，怎么样才能有取胜之机？ （liang233）

6.《狩魔猎人Ⅲ》

○第2天7-10点Grace完成了拿指纹采样装置，E-mail查Holy Grail，拿《圣杯之谜》，与Jean、Madeline交谈并爬上高塔与神父交谈，后却无法叫33号房的Mosely，不知少了什么步骤？ （liubin）

7.《幻想西游记》

○在特拉路山救出长发族长后来到山顶洞穴中，进入第一个魔法阵后见到一块写有"1+4=OK"的木牌和一扇大铁门。我满迷宫找到4个开关，打开后大门纹丝不动，请诸位救我。 （浙江宁海 唐磊）

○打到魔塔时选择孙悟空与美娜一队，在到16层打完魔王后到19层就没有路了，进入19层路口的牌子上写着"堵塞！哼，这不可能……"请问如何发展下去？谢谢各位。 （天津 九神）

○到莲花洞第3层最后的妖怪怎样打倒？蝶妖和箭妖怎样对付？ （山东烟台 孙丹林）

8.《独闯天涯》

○一开始如何离开村庄？即如何取得长老的令牌？ （上海 麟儿）

9.《笑傲江湖》

○在正常安装完后进入游戏，发现异状。游戏中人物是白色的，周围场景是土黄色的，整个画面完全没有着色，这是何故？望高人指点。我的显卡是S3 Trio64+(2M)和Voodoo(4M)。 （上海 杰洛仕）

10.《星际争霸》

○我购买了奥美正版和《母巢》简装1.04版(25元)，先装上《星际》再装上《母巢》，在games.263.net/1999.3下载263.reg，运行后进入battle.net(国内)，能够聊天，不能玩游戏。表现为左边按钮可按，进入join无name(选show all等各项一样，网友已建name)；选择creat网友能见到name却无法进入。

还有，我在sina下载《母巢》bw_1.06和1.07补丁，分别运行，都无法进入battle.net，表现为选battle.net提示shearching for the fastest server时，过会儿自动退出(没有见到聊天室版面)。我重新装回光盘e:\patch\star_1.04，进入battle.net(国内)，提示无法确认版本号；再用bw_1.06和1.07，提示版本不同无法安装。我已重装数遍(包括游戏程序)均一样，系统为Win97，系统配置P133/40M EDORAM/PCI 1M/40×CDROM/56K MODEN。求教。 （bubo）

11.《玩偶世家——时空英雄》

○第二关BOSS如何干掉？(就是那个超级大胖子，此怪的超级大肚子和超级重脚害得HYPE好惨)。请各位超级老老鸟不吝赐教！谢谢谢谢×100。 （lym）

12.《春秋英雄传》

○请问晴楚儿任务中的第七章应如何进行(详细的)？请各位高手指点。 （章鱼 <zy_lj263@.net>）

13.《过山车大亨》

○第3关的目标是"使公园价值达到200000"。我造了很多游乐设施，可为何游园人数上去了，公园价值却不增长呢？这一指数与那些因素相关？ （上海 麟儿）

14.《魔鬼英豪》

○我已经被传送到魔界，有几个问题请教各位大虾：混乱、死亡两个护符怎样得到？从复活的房间出来后火炉旁的箱子以及城堡里传送站旁边房间里的箱子怎样打开？雾港民宅中许多锁住的门怎样打开？还有我在游戏中常会突然退出，怎么回事？(我用的是正版，只用过两次加钱秘技) （江苏南京 张子奕）

15.《口袋妖怪·金/银》(GB)

○131号妖怪在哪里能捉到？有没有支持联线功能的GB模拟器，要知道玩口袋妖怪没有联线功能可不行。 （tianming）

编读往来

杏花村

高考之前之后的几天里，北京都是40℃的高温，惟独那几日还算过得去。看起来老天也体谅学生与家长的疾苦，存了几分眷顾呢。不管结果如何，但愿有考试的人都能忘记那考试，轻松过上一个舒心的假期。

7期杂志上市后，小编们暂时缓了口气，一边投入各自的游戏历练，一边等待读者的意见回馈。小马根据经验判断，表扬与批评大致会是七三开，于是按照此比例向水里兑酒……

范明杰——家里的朋友好！希望我是庆祝改版的第一个人。

1. 编排形式和色彩更活泼，确实不错。彩色正文页做的很不错（评分表中的蓝字有些模糊），但强烈建议单色正文页改用高对比度或黑白的印刷字体，太废眼睛了，尤其是图片，虽然分辨率没什么改变，但总是觉得看不清。

2. 这期的篇首语挺热闹，东东和Dan写的有意思。建议以后的篇首语不要轮流值班，谁有东西写谁就写，别为了写篇首语而写，有时感觉干巴巴的。

3. 现在的英文名字比以前的直译名字cool了许多。很多杂志均有将中文名直译英文的缺点，各位改的很巧妙，缩写没变，但不知fantasy是否应改为fantastic，我只是不明白各位的原意。用名词作定语在这里虽多一些联想和含蓄，却似乎有些不尽兴不过瘾，仅供参考，我也不能确定。

4. 看《家》这些年从没有寄过读者问卷调查，觉得太麻烦。不知能否将其做成广告明信片形式，我等只需贴上邮票即可。这样既能有广告收入，又能保证问卷的质量（做成虚缝，方便撕下，不会发生4mins未取下的惨剧）。另一个办法是将问卷做成word表格，放到网站上供我等懒人下载，填好之后E过去，这样又环保又省事，不知意下如何。

With you forever.

小马——你的确是第一个，欢迎！改版后的杂志正文使用了两种颜色的彩墨印刷，以作为向全彩杂志的过渡。这使文字图片的对比度略有降低，让不少读者朋友感觉不习惯、不舒服。我们首先在图片处理过程中会加强对比度的调整；其次会请印刷厂进一步严把印刷质量；第三，也是最重要的，我们想专门就这一点听取广大读者的意见，请关注本期调查表。

辽宁沈阳李蒙——现在时间是7月9日下午2点。上午最后一科英语考完了，高考也终于结束了。我没有去回味这三天考得怎么样，而是马上跑到书商那去买本《家》，找了半天，也没找到我熟悉的《家》，反而看到一本"变形"了的《家》。我心想，现在盗版都盗到《家》来了，怎么比原来的《家》还好。拿来一看，哦，是改了版的《家》，价也涨了一块大洋，还好，不算贵，也就少吃了十个雪糕，五个鸡腿（田鸡？），一次满汉全席。

大概翻了一下，我感到了以下几点变化：

一、样式变了。说实话，我不太喜欢这样式，能否在宽一点的基础上，再长一点呢（众小编：定价8.80！）。

二、彩页增多了，这是令我很兴奋的；而且令我十分感动的是，增加的彩页没有全部做广告（看看，人民的要求多低呀！）。

三、又加入新小编了，这给《家》添加了不少活力，我什么时候也能进《家》呀？

我还有一点发现就是在"读者问卷调查统计结果"中，如果是读者喜欢的文章，下面就写上作者名字。如果是读者不喜欢的文章，下面就写上负责此栏目的小编名字，呜……太感动了！

另外，我提出个小意见，希望读者问卷调查改为在书中夹一张纸，不要与书连着，因为我是一个完美主义者，每期我都不忍心下手去撕。调查表用的纸最好是看了就让人讨厌的，不邮出去心中就不舒服，而且最好粘上邮票（众小编：定价10元！）。

OK，这就是我对新《家》的印象，经过我深入地读一下，我会发现更多变化的。由于第一次给家写信，字写得也不太好，不到之处就请原谅了。

小马——高考刚结束就……太感动了！情绪这么松弛，考得不错吧，呵呵。在策划改版的初期，我们曾经设想过使用标准大16开本（即与目前同宽但略高），后来考虑到16开与大16开的对比只是像21寸与29寸电视那样简单呈现大小的变化，而改为"异型大16开"则有普通电视变为16:9的那种"突变"感觉，在版式设计上也会有更大的发挥空间，所以，"方正"的《家游》就诞生了。

其实，16开、大16开和《家游》现在的不大不小16开，到底那种更好呢？小马也挺困惑的，或许就像今年高考的作文题一样吧……

eyesinwind——前些日子拿到了第7期的《家》，不禁吓了一跳，"哇！四四方方的了！"随手翻了翻，印得花花绿绿的（怎么像钞票，那老编还不乐的眼睛都掉了~）。彩页也多了，而且十分精美。内容也没得说，看了直叫人流口水（"妈，什么时候开饭啦？"）。看来改版没让人失望，多一元钱也值；只是小编们设计的"豆腐块"可能会让人想起小时候看的《黑猫警长》的连环画的样子。

另外本人隆重宣布，在杂志中发现了一个有趣的东西（小编们早已知道，只蒙着嘴笑不愿意说），那就是本刊的英文名字。98年以前没有；98到99：family computer & game machine monthly；99到2000年6月：computer & game；现在呢，fantasy computer & game monthly，嗯！fantasy！难道小编酷爱FF系列？（小编听见FF就立即醒来，揉了揉通红的眼睛，正想发话，可突然觉得阴风阵阵，日月无光。回头一看，只见老编的千斤大锤已砸了过来："哼！工作时间睡觉，扣除下个月奖金！"小编欲哭无泪，作悲惨状……）

总之改版之后希望《家》能表现得更好，希望在不久的将来能在杂志上看见"中国发行量NO.1的电脑杂志"的字样，而不辜负3年来我的期期必买，久久珍藏！

小马——fantasy这个词并不只属于FF系列呀，它的词义"幻想"、"白日梦"也正切合了游戏的精要。我们的确是需要做一些梦，保留一些幻想啊。

江西南昌LY——小马兄：咱老百姓今儿个真高兴！快上酒来！要说自众小编放言《家》要改版后，我是日日想，月月盼，每一期《家》到手后、我都要拿前一期与之细细比较，可变化总是微乎其微，甚至没有。因为我希望每一期都慢慢有些小变化，由量变到质变，好让改版后的《家》不会让人有陌生感。但拿到这一期后，我不仅没有感到丝毫的不适应，还在原来固有的那份亲切感上加了些许惊喜。（此时顿感口渴，小马，酒呢？唉，什么态度嘛？）首先，《家》变壮实了，变漂亮了，25.9cm的身度，21cm的腰围，嗯，标准身材，施瓦辛格也自叹不如；更多更精美的彩页也让《家》更像一本画册，让人过目难忘；封面上更多的内容提要及"脑"字上那可爱的猫头鹰（是谁想出来的？我可是找了半天才找到它的），以及封底有画无字的设计也很不错（支持游骑兵！）。其次，内文版式上的设计，虽没有什么大动作，但一些小小的改动也让原栏目更优秀。

（口干难忍，酒却迟迟不上，好，给你一点颜色看看！）这个吗？《家》尽管优秀，但缺点总是难免会有的。第一，彩页纸张太软，不易保护；第二、部分栏目字体太小，且印刷不甚清楚，如"游戏评析"评分一栏；第三，书背上的文字有什么特别的作用吗？如果仅仅是为了作内容简介，不如不要；第四，还有杏花村是不是该换个掌柜的……（小马：酒来了！多喝酒少说话，酒钱我付）

总之，瑕不掩瑜，改版后的《家》变得更好看，也更耐看，性价比很好。在此，我仅代表全"家"（众人：哪儿来的？谁让你代表了？兄弟们，送他去阿拉斯加！）向为广大读者变得"瘦干"了的、"吃不下饭"的、"头发变短"的（没变白吧？）、"回家晚"的、"愁眉不展"的、"灰头土脸"的小编们及老编道一声：辛苦了！谢谢了！

小马——改版后，彩页变为用进口轻涂纸印刷，所以手感变软了。这是向国内外一些彩色杂志学习的结果，主要是为了减轻杂志的重量。在改版之初，一些文字与图片的运用和搭配还不尽合理，我们会逐步改进的。书脊上的文字主要是为了使排放或叠放的杂志容易区分和查找……至于想换掌柜的……哼哼，这瓶没来得及掺酒的水就给你喽，"酒"钱还是你付。

炽蓝风——小马：恭喜恭喜，大吉大利。欣闻杏花村小酒肆成功升级为五星级酒店，实在是可喜可贺呀。小生是《家》的资深读者（换句话说，我长久以来一直是你们的上帝哦：）。当初由于经济危机而不得不在《家》与其它杂志之间作出鱼与熊掌的选择时，只因"文渊阁"这个文学气氛很浓的栏目，我一口咬定了《家》是熊掌，至今不悔。的确，"文渊阁"没有令我失望，她让我看到游戏中丰富的文学内涵（当然，也有过想砸招牌的冲动：）。

感谢你们。祝愿杂志越办越好！

PS：有一件事不知当提不当提，鼓足了勇气说出来吧：第7期杂志中，《西风狂诗曲》的广告上写着"莎士比亚名著基度山恩仇记"?！有没搞错，《基度山恩仇记》可是大仲马的著作呢，真是个不该犯的错误。

小马——广告一般都是临近截稿送抵编辑部的，我们发现了错误，但也无法请厂商更改了。何况这部游戏本来与《基度山》没什么关系，只是情节有些类似。这错误是缺乏常识还是有意搞噱头，我理解不了。别提大仲马了，客官喝人头马吧。

加里安——今天路过书摊见《家游》7月号出了，这是改版后的第一期，马上买一本，看了以后对改版有一些看法。

改版后给我第一眼的感觉象一本儿童读物（指外形），四四方方的。虽然之前已从增刊的封底看过它的样子，但亲眼看到的时候，还是吃了一惊：大16开是这样子的吗？据我所知道的大16开是宽度和这个一样，但比这个要长。现在这个样子好象有点不伦不类的感觉，连摆放都不大方便（塞不进书包了）。由于杂志的长宽比例不协调，再加上纸质的变化，使整本杂志好象软软的，挺不起来了。

细读后发觉，改版后的杂志的确有了许多的变化。首先整本杂志的风格比以往有了很大的不同。正文一改以往单调的黑白印刷，取而代之的是不同色彩的页面印刷，再配以变化多样的页面装饰，使杂志比原来更生动活泼。文章里头又加插了大量的插图，令文章更生动，表达更清晰，更能引起读者的兴趣。

由于增加了不少的页码，使杂志更有份量，各个栏目的内容

编读往来

也充实了，如新闻报道、流星时空、硬件兵工厂等，使我们能及时掌握更多的最新资讯。小马哥的地盘也扩张了，让更多的读者能与《家》交流，增进彼此间的联系。

总的来说，我觉得改版后的《家游》的确在各方面比以前都有了很大的进步。它为我们提供了丰富的内容和实用的知识，而7.8元的售价比起一些动辄十多块的同类型杂志来说，是具有相当高的性价比的。我希望有越来越多的读者加入到我们的《家》里，使《家》的销量节节上升，成为一本有影响力的IT娱乐杂志。

另外，我觉得这期的特别企划《电脑游戏是"电子海洛因"？》一文，十分客观准确地指出了"海洛因"一文的一些错误和偏见之处，说出了我们广大玩家藏在心里已久的心声，是一篇不可多得的精彩文章。我希望能让更多的人尤其是那些视电脑游戏为洪水猛兽的家长们看到，使他们能对电脑游戏有一个更加客观正确的认识。

小马——邓小平同志说学电脑要从娃娃抓起，所以我们做成了一本儿童读物^^……不会吧，现在的儿童读物到底什么样子啊？……小马决定忙完这两天，要去书店探访一番。

北京杨耘天——杂志增大了，变厚了，页码索引把广告页也编进去了。不过，我以为广告页上并无页码，无法按页查询，而且只记录广告发布公司的名字，省略了内容，所以广告索引不索引好象没什么太大的实际意义。可以看出，杂志在版式上下了大功夫，变得更加漂亮了，一些栏目已经可以由颜色区分出来了，加宽的幅面为图片的配置平添了宝贵的空间，增强了直观性，整本杂志显得更有时尚意味了（怪不得美编累得要吐血）。还有，东东真是个强力战士，一上任就令人印象深刻。

对改版稍有失望的地方是在栏目的变动上，基本上没有变化，怎么说呢？有些保守嘛。虽然风格很好的延续了，但特色并没有更加鲜明。网络方面明显扩充了，这我很赞同。软件方面尚可，可以考虑略增一些。在硬件信息方面，我有点意见。对于近半年没有特意关注硬件的人来说，有些术语已经变得有些陌生了。评测方面的东西早就看头大了，各种数据堆砌，时间长了怎么看怎么无味，可能是我没有购买欲望吧。其实，应该常设一个硬件专栏，每期横向对比新近的各种产品，广泛地比较才能分出高下，方便一般读者选购。文化栏目在本期显得缩水了，而我以为这一点正是《家游》的特点之一。记起以前拿到杂志，首先注目的总是这些栏目。现在明显感到，《家游》正在走向商业资讯化，商业味道日益浓重，文化气味显得轻薄。这也正是现在趋势所向，但我不希望《家游》放弃优秀的文化传统，步人家的后尘。文化栏目很容易办成鸡肋，可办好了便是特色所在。在各种新品快报、资讯汹涌的地方，我同样希望有个舒适的角落让众人思索、回味。另外，从杏花村中可以看出，年青的读者们感到孤独的有不少，是否给他们办个交流栏目。总之，我还是希望增加一些栏目，如文化栏目、独立评论、与电脑有关的科技栏目等，虽然不会立竿见影，却将是着眼长远的好事。

另外，电子游戏是"电子海洛因"的说法完全是该报业媒体的一种炒作手法，搅动了舆论，达到了炒作的目的，可对游戏的全面打击是不言而喻。反过来，玩家大都在网上泄愤，少有人愿意心平气和地仔细探讨一下，或者说是大家只期待着战斗的檄文，其他的都当作了温吞水，觉得批得不过瘾。所以，这种讨论是没有结果的，待到大家都平静下来后可能才有认真的探讨。

小马——老朋友来了，快请！在较为成熟的国外平面媒体中，很多都是将广告与正文统一编排页码的；广告页上不标页码，称为"暗编"。由于电子游戏正逐步成为一种重要的日常娱乐方式，所以游戏杂志向时尚化演变是一种必然，这也是我们努力的一个方向罢。这次改版主要是体现在杂志外观（尺寸、版式等），有关栏目、选题和编辑风格等内在的改变会慢慢来，如果有一些大的变化也会是在明年。

北京未署名读者——我一直是贵刊的忠实读者。由于订买的报刊价格均呈上扬趋势，而在下腰包里的宝贝则明显地呈下降的趋势，于是到如今为止，一大堆的报纸杂志被我割刷了，只剩下《计算机世界》与《家游》；而《家游》今日终于也涨价了，真是遍眼皆是涨潮时呀！

因为是忠实读者，所以看到熟悉的杂志变了模样，自然心中有话，不吐不快了！以上所说并不是在下批评涨价。说实在的，《家游》涨价的态度给我的印象是慎之又慎的，这令铁杆读者很感动。只是拿起7月的杂志，习惯地转后看价格，哇哇！15元！报摊老板急忙解释，原来把增刊广告看作报价了。

现在谈谈对杂志的印象，一个字："俗！"给我一种流于大众游戏杂志的印象。以前的《家游》在满眼花花绿绿的电脑杂志中非常好找，但7月版让我1.5的双眼寻找费了些劲儿。也是花花绿绿、杂杂乱乱的，然后横七竖八的打上几行大小不一的字，想给人一种随意的很Cool的感觉，只可惜越摆Cool的人越做作的。以前杂志给我一种沉静、不浮躁的感觉，仅从封面的设计就一眼看得出这种杂志文化。7月版则是灰蒙蒙的，在浮躁中多了几分慌张，这不是我想看到的。在浮躁的IT媒体中经营着令人浮躁的游戏内容，却那么恬静自如的《家游》终于被这骚动的时代拨弄的不安了起来。说实话，改革永远是向上的动力，不变循旧注定要被淘汰掉；我只是希望改版后的《家游》依然那么卓而不群。黄黄、灰灰、蓝蓝的纸让我很晕，我喜欢白纸黑字的直接，不受光线的干扰。各个栏目的内容扑面而来，目录找得有些费劲，找到了发现栏目设计似乎没有随外观一起改版。变化一新除了面貌衣冠之外，也应包括身体里的肚肚肠肠的吧！一个人如果内在基本素质变新了，我想他不换衣裳，气质也会顿时变化一新的。

说了许多可能不中听的话，可能本人太谨慎太苛刻地对待《家游》的变化了，纯粹一家之言，如果觉得无聊，一笑了之，不用理睬。我还是贵刊的忠实读者，欢迎《家游》的每一个新变化。

最后想谈谈打上了大字横标的驳文《电子游戏是电子海洛因?》。在调查问卷的最不喜欢的文章中，本人毫不犹豫地写下了这篇文章。文章论点、论据、理论都是有针对而发，很直接的驳斥，但让我觉得声音是那么苍白无力；全心委屈终于一喊为快，却是在荒原中嘶喊，声音飘不进那远远的坚固的城市围墙中去。罗东东的文笔在下领略过，那篇魔法门随想的文章思路让我叹服，能加入《家游》的编辑队伍也终非是一般人物，但此文给人的感觉却没有前作那样洒脱自如了。首先，我认为是高度不够。《光明日报》的那名作者的观点是代表一大批人的观点，一个时代的观点，一种观念的观点。贵刊只是针对此人的一条条批评来一条条地驳，让先人为主者不能信服，让大众不能明白错误观念的根源所在。我认为要批驳就扒其皮，揭其底，掘其祖坟。其次，地点不对，买《家游》的人都是反对其观点的，恐怕没有人恨游戏，把游戏视为海洛因还来一直支持《家游》的吧！在游戏刊物上，对游戏玩家大声控诉对方观点的落后错误性，好象有种可怜兮兮的感觉。就是你跑到《光明日报》上去驳论，恐怕给人最多也是"公说公有理，婆说婆有理"的感觉。时代是不断向前的，一个时代一批人，没必要让爹妈也跟着中学生的孩子去学H.O.T吧！如此作为，不如不做，让那些某某正义学者说去吧。坦坦荡荡，不理宵小之言，依然自我才是王者的风范。再说回来，任何事都有正反两面，也不是一个好、坏所能一刀划分清楚的。学学武则天，立个无字碑，让大家评论，才是时代之真言，总比自吹自擂好吧！

洋洋洒洒，兴之所至，笔之所至，无聊之言，不知所云。

小马——这位蒙面的客人说得很好。我们不可能漠视流行的存在，就像王朔说的"四大俗"吧，有些总是要去随俗的；但《家游》会保持她原有的优点和特点，花花世界，一心不乱。

对于那篇文章的讨论，东东以转职前的律师经验，论证基本上是丝丝入扣的，也比同类文章更为冷静。作为行业中的主流媒体，我们也不应该保持缄默——但与那些"大报"相比，这声音就显得"非主流"了，这也是国情所限，没有办法。至于高度么，我想我们不能都站在历史的高度看问题，那块地儿太小，而且更多地属于后人。

"我只要高兴就好"，这是主流媒体(电视)中传来的声音。

河北保定风——小马兄好啊，我已经看《家》4年购买3年了。上学的时候看的杂志报纸很多，现在工作了也忙起来了，报纸杂志也没什么时间读了，但始终没有丢弃最爱的《家》，坚持着期期必买。往往因为工作忙而错过了每月《家》的发售期，而跑遍整个城市的角落寻找残余的《家》，呵呵。(现在3年的《家》一本不少躺在我柜子里，嘿嘿，连一个褶都没有。)

可能是因为从小养成的习惯和懒惰的性格，所以一直没有和陪伴我的小编们联系，这是我的第一次来信，做了几年的朋友居然现在才来信真是不好意思。这次突然有写信的冲动主要是因为这期批判《电脑游戏是电子海洛因》的文章和贵刊的改版。大部分还是因为这文章，嘿嘿，说到这里……我激动的心情难以言表。

以前也有过类似的文章评语，但没有任何一次让我这么舒畅、过瘾，真是诉出了我辈中人的心声！我也是个资深的游戏玩家了，而我周围总是有类似此作者的可怜可呕之人！由于太多简直疲于与其理论。关于游戏，众说纷纭，但我非常信奉的一句话也是贵刊所提到的：关键在人而不在物。我认为游戏与其他所有的娱乐活动是一样的。如果说上瘾的话，那么干什么都会上瘾，难道谁敢说打牌下棋就不上瘾？溜冰跳舞就不上瘾？凭什么说彼就高雅，此就堕落？从中可感中国五千年遗毒之深远(当然不是否认中华五千年的灿烂文化，所指的遗毒只是说五千年中糟粕)，就好象中国人对性的认识，其中种种全来自一些假道学家对国人的毒害。这期的文章就好象当头棒喝一样令人痛快，给老gamer以信心，给迷途的人以信念。说的过分点，真让我看到了中国人观念改变的希望Q_Q，呵呵。

另外贵刊改版，可以说给我们这些老读者面目一新的感觉，至于多一块钱，我觉得只要看过几期的读者谁都不会在意的。从杂志中摄取的知识和乐趣远远超越这几块钱的价值，我想稍微对《家》有点感情的读者都会这样想。再说适当加点银子慰劳我们众位辛苦小编建设我们的《家》也是应该的嘛^O^。这次老编居然露了一小脸，让我大感兴趣。哈哈，看来老编的魅力还真不小呢，要不怎么总是领导小编们呢？。最后希望贵刊越办越精彩！衷心希望以后的日子不会出现让我为一块钱考虑的情况，嘿嘿。

好了，一进小店就唠叨不停，说的口都干了。小二，拿瓶桂花酒……嗯？怎么就我一个人了？啊，马兄！……干吗这么严肃的看着我？

小马：你说的太多把客人都挤跑了，他们的酒帐就你来算吧！

我一脸惊讶：啊……也罢，今日就甘洒热血写春秋了！马兄听我细细道来……

小马：(扔掉手中的碎酒瓶)再说连我的位置都没了！

小马——把我形容得这么凶？没看见我的服务标兵流动小红旗吗？(风：就你一个酒保，还流什么动呀？)呵呵，你那一句"做了几年的朋友"真是轻描淡写又感人肺腑，我们记住了。

好啦各位，小店又该休息了。感谢大家的热情！(小马晃了晃手中的酒，嘿嘿，下回再见……再会！)

编读往来

知己空间

谁有一个空间，很多人走过，总觉到心灵的问候……

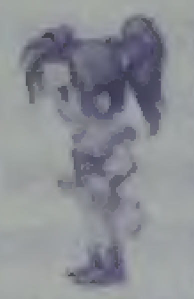
参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和50字左右的留言寄至"100037 北京813信箱《知己空间》"，职业、绰号(昵称)、星座等根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友!

萧菲(♀18)
地址：江苏省吴县市镇湖镇西京村九组
邮编：215161
留言：性格活泼开朗又不失文静并带有一丝烦恼和忧伤的女孩，带着涉世之初的那份好奇和激动，把友谊之舟驶入五湖四海。我用真诚的祝福织成帆，用心跳的动力推动它，驶向你的港湾。朋友，等待你的佳音!

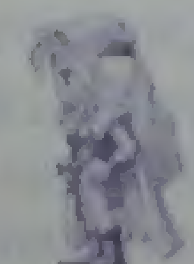
唐敏(♀17)
星座：双子
地址：黑龙江省安达市高级中学208信箱
邮编：151400
留言：所有失落和无知，不过只是一场旧梦而已，未来仍有许多不可期望的惊喜。远方的朋友，放开手中的信鸽，告诉你的旧梦和惊喜。真诚地期待你的来信!

骆明亮(♂19)
地址：四川省绵阳市919信箱绵办80分箱警卫连
邮编：621900
留言：我是一个性格开朗的男孩，喜欢结交四海朋友。我从小就对橄榄绿有一种特殊的感情，长大后，我来当兵，成为一名武警战士。我喜欢玩电脑和听音乐，希望能与我成为朋友的人与我联系!

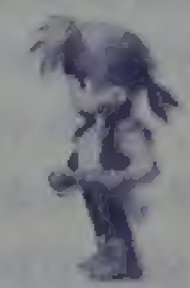
张晨钊(♂16)
绰号：Walter(瓦尔特)
星座：天蝎
血型：A
地址：北京市海淀区明光村木材宿舍12楼4单元2号
邮编：100088
留言：本人视摇滚为生命，酷爱朋克；视游戏为情人，热衷赛车；视暴力为乐趣，尤喜火箭筒和M－16；视班主任为恶魔，因为我老上课睡觉……



何姗(♀15)
昵称：狐狸，乐帆
地址：湖北省宜昌市晓溪塔镇东湖二巷2－1－208
邮编：443100
留言：我坚信每个人都不是完整的，她的朋友是她其余的部分。所以在一生中，只希望能广交天下好友，当一个完整的人。



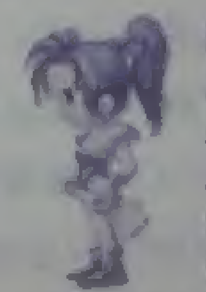
汪岚(♀20)
昵称：狗狗
星座：处女
地址：江苏省无锡市江南学院中文系19号信箱
邮编：214063
留言：我喜欢埋在书堆里，不过我更喜欢埋在游戏和漫画里。最近对恐怖冒险游戏颇感兴趣，很想找个高手请教。你是高手吗？那就给我来信吧!



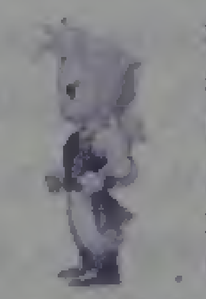
蓝瀛(♂19)
昵称：明仔
星座：天蝎
地址：浙江省温州市苍南县桥墩镇金山头华利皮革厂宿舍楼
邮编：325806
E－mail：flying－panther@yeah.net
留言：各位酷哥靓妹！俺是江南的一只菜鸟，平时喜欢文学欣赏、玩电脑、听音乐、聊天……兴趣广泛(我的特长就是没有特长)。经过11年的艰难抗战终于争得外交事务权(经济权由老妈掌管，我不打算要，嘿嘿)，尘封已久的心灵渴望友情的滋润(有点麻吧)。希望与你成为死党，一起"浪荡"新人类世界。

韦剑(♂28)
职业：装饰设计
地址：广西省桂林市铁西彩虹小区6栋西7－1"寒舍设计室"
邮编：541002
电话：(0773)3824493
寻呼：(0773)126－1813871
留言：电脑游戏、音乐美术、旅游都是我所热爱的东西，然而志趣相投的朋友，更会牵动我心的狂热。

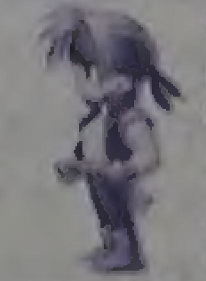
王健(♂22)
昵称：小野
星座：天蝎
地址：上海市长宁区虹桥路姚虹西路沈陈巷78号甲
邮编：201103
E－mail：jack_prince@263.net
留言：每一秒都在改变的东西，让我来不及珍惜；每一个朋友，我却会用心去把握，你的来信将是我们友情的起点，你的快乐则是我最终的希望。



田平(♀17)
星座：射手
地址：北京丰台区赵公口10号楼802
邮编：100075
留言：我是一个小小小网虫，不经常地穿梭在各个聊天室中，是个绝对听话的MM。如果你愿意结交一个可爱、活泼又不失文静的朋友，找我就对了！等待你的来信。



孙海涛(♂20)
昵称：Sonic，花无缺
星座：狮子
地址：辽宁省沈阳市和平区胜利南街203号4－1－2
邮编：110005
E－mail：syshl@sina.com
电话：(024)23308329
留言：千里难寻是朋友。我是一个非常热爱电脑游戏的普通人，爱玩RPG，更喜欢收集经典游戏。我希望能结识与我志同道合的你，一同在PC GAME的世界里自由驰骋。



霍健(♂23)
网名：火箭炮
昵称：泡泡
星座：天秤
地址：内蒙古赤峰市元宝山区地方税务局山前镇地税所
邮编：024084
E－mail：huojianpao@263.net
留言：本人是一狂热网虫，游戏迷，音乐发烧友。网络无浪不冲，游戏非"古墓派"、DOOM TOO不玩，音乐非张信哲、周华健、动力火车不听。我们很象吗？那么来信吧!

> **知己便条**
> 大连的梁宁大哥，小妹不是有意不写信给你，实在是打一枪换一个地方不知住哪儿呢才好，麻烦写个信给我！还有北京的阿黄小丑，搬家后的地址没给我，我怎么写信给你？快快写信或打个电话过来！ 天津 R.C.留

2000年第6期读者问卷调查统计结果

读者最喜欢的文章：
1. 特别企划：走向世界的目标：傲世三国
作者：梁华栋
2. 特别企划：暗黑破坏神 IIBETA 直击报告
作者：游骑兵
3. 玩家沙龙：绝对不亮
作者：ultracay

读者最不喜欢的文章：
1. 文渊阁：感动
编辑：石子
2. 玩家沙龙：绝对不亮
编辑：AWEI
3. 攻略手记：大刀
编辑：游骑兵

2000年第6期幸运读者名单

辽宁大连	朱贵祥	江苏吴江	谭宏根
重　　庆	刘梦阳	北　　京	赵　琼
云南昆明	李　军	广东广州	刘　昕
天　　津	吉宝刚	广西南宁	梁　宇
上　　海	沈劲变	广西柳州	张　宇
重　　庆	罗　涛	山东临清	赵　亮
四川自贡	潘　河	浙江杭州	胡晓远
四川资阳	熊春智	山东淄博	王振强
上　　海	孟云由	北　　京	吴志研
浙江金华	胡　杰	湖南张家界	于晨

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为25名(自第7期起)。填写问卷调查的读者可以选择自己希望获得的奖品。请您从以下奖品中挑选一种，在调查表上标明：
A.《剑侠情缘 II》B.《称霸四海》C.《中华客栈》
D.《魔导异元素》E.《春秋英雄传》F. 都可以

本期幸运读者的奖品由捷径电脑公司提供
欢迎加盟捷径俱乐部
欢迎加盟捷径营销网络
JJ SOFT

烽火三國
貳
TRANK software
中青旅创先软件